BRAVO

öS 33,00 · sfr 4,10 · Lire 6.200 · hfl 5,00 · bfr 97,00 · sit 530 · FF 19,00 Nr. 7 Juli 1998 DM 4,00

BRAVO SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

BRAVO SCREENFUN ● Online ● TV ● Kino ● Hardware ● Software ● Tips ● Spiele

E3

Erster Bericht der wichtigsten US-Spielemesse!

BANJO – KAZOOIE

CONFLICT: FREESPACE

SPICE WORLD

Rechenpower zum Kampfpreis

PCs

bis 1500 Mark

4 SUPERPOSTER

SPICE WORLD

BANJO – KAZOOIE

DEAD OR ALIVE

CONFLICT: FREESPACE

Heart of Darkness

Besser als Abe's Oddysee?

Bruce Willis hebt ab: In Armageddon sprengt er einen Asteroiden

86%

"..knackig und absolut motivierend!"
PlayStation Games

88%

"..ein gigantischer Abenteuerspielplatz mit hohem Suchtfaktor..."
Maniac

The Adventures of Alundra

アランドラ

Der atemberaubende Action-Adventure-Klassiker aus Japan.
Jetzt komplett deutsch!

PSYGNOSIS

PlayStation

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Psygnosis Limited under licence from Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Limited. All rights reserved.

BRAVO SCREENFUN

INHALT

7/98

Ein unschlagbares Team: Brummbär Banjo und Vogeldame Kazooie toben durch Rares gewaltiges 3D-Jump&Run – ab Seite 22

ARMAGEDDON S. 100

ANGESPIELT

Hot! 4 **Alle News von der Spielemesse E3**
4 Action-Adventure
6 Strategie
7 Rollenspiele, Trends
8 Rennspiele, Sport
9 Jump&Run, Hardware
10 Fight, Simulation
11 Weitere Neuheiten
11 Alle Highlights auf einen Blick

12 **News** Infos und neue Trends in aller Kürze

CHARTS

14 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK

Alle Spiele alphabetisch:

16 So bewertet BRAVO SCREENFUN
31 **adidas Power Soccer '98**
35 **Autobahnraser**
Hot! 22 **Banjo – Kazooie**
34 **Breath of Fire 3**
37 **Burning Rangers**
37 **Commandos**
Hot! 26 **Conflict: Freespace**
33 **CyBall Zone**
28 **Dead or Alive**
40 **Game, Net & Match**
Hot! 18 **Heart of Darkness**
32 **Klonoa**
39 **Road Rash 3D**
36 **Robo Rumble**
30 **Spice World**
39 **Wall Street Trader 98**
35 **World League Soccer '98**
38 **X-COM Interceptor**
33 **X-Men Vs. Street Fighter**
42 **Kurz & knackig:** Mini-Tests
44 **Gut & billig:** Diese Spiele gibt's günstig

PS

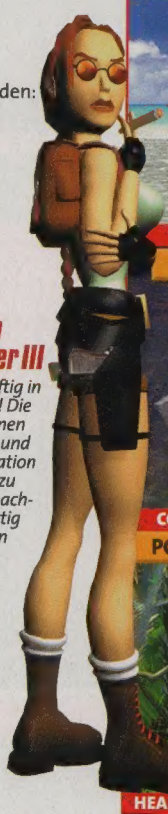
DEAD OR ALIVE S. 28

PC

CONFLICT: FREESPACE S. 26

PC PS

HEART OF DARKNESS S. 18



Tomb Raider III *ist kräftig in Arbeit! Die Versionen für PC und Playstation sollen zu Weihnachten fertig werden*

KINO/TV

Hot! 100 **Armageddon** Bruce Willis legt sich mit 'nem Asteroiden an
102 **Eine Hochzeit zum Verlieben** Witzige Love-Story mit viel guter Musik
104 **Die wichtigsten Filme und Videos**
Hot! 106 **Fußball-WM** Termine, Favoriten, Ergebnis-Kästchen
108 **TV-Highlights** im Juni/Juli

SPECIAL

98 **Bau Dir Deine eigene Welt!** In einer echten Villa virtuelle Räume bauen

RUBRIKEN

13 **Impressum**
110 **Fun** Witze, Rätsel, Comic
112 **Leserbriefe** Eure Meinung ist gefragt
113 **Vorschau**
114 **Gewinne satt** Der SCREENFUN-Jackpot

Fotos: Xaver Rohrmüller, Everett Collection

„Gran Turismo": Tips, mit denen Du schnell durchstarten kannst – ab Seite 58

HARDWARE

71 **Know-how** Das steckt in einem PC-System
Hot! 72 **Komplett-PCs** bis 1500 Mark im Vergleichstest
80 **Tip** Playstation-Laufwerk selber auswechseln
82 **Marktpreise** Wo es günstig Hardware gibt
82 **Colour Printer MD-1000** Superscharfe Fotos drucken
83 **Jet Leader 3D** Verstellbarer und griffiger Joystick
83 **Gamecontroller** 360-Grad-Kontrolle mit SpaceOrb 360
86 **Windows 98 kommt!** Die neuen Features und Bugs

SOFTWARE

88 **Movie Talk** Englisch-Training mit Columbo & Co.
90 **Im Kurztest** Software-Tops und -Flops
92 **Achtung, Aufnahme!** Mach' Soundeffekte am PC!

ONLINE

94 **Love Parade '98** Die besten Websites zum Event in Berlin
96 **Der große Online-Kurs** So programmiert Ihr Eure eigene Homepage, Teil 5: Imagemaps herstellen

PC-KOMPLETTSYSTEME S. 72

DIE WM IM FERNSEHEN S. 106

Top- und Geheim-Favoriten und die TV-Termine aller anstehenden Spiele!

UNITED STATES

Das Paradies der Spielefreaks war drei spannende Tage lang in Atlanta, USA. SCREENFUN sah sich auf der „Electronic Entertainment Expo", kurz E3, um und präsentiert Euch hier die Highlights.

Das Mädel kriegt keine Ruhe: Kaum ist der letzte Schatz gehoben, der letzte Finsterling beseitigt, schon startet Cyberqueen Lara wieder durch. Im Auftrag von Spielspaß und Profit führt ihr dreidimensionaler Weg von den glühenden Wüsten Indiens bis in die tropischen Regenwälder Ozeaniens.

Damit es nicht langsam langweilig wird, haben sich die Programmierer allerhand einfallen lassen. Die Spielengine wurde völlig überarbeitet – eine detailliertere Grafik ist das Resultat. Viele neue Spezialeffekte wie Regen, Schneefall oder Feuer sorgen für optische Kurzweil. Neue Körperbewegungen und Kampfmoves unseres Lieblings lassen nicht nur bei den Bösewichten den Blutdruck steigen.

Die vier großen Kapitel der Handlung können von Dir in beliebiger Reihenfolge angegangen werden. Die Geschichte variiert dabei von Fall zu Fall. Wenn alles gut geht und Lara in der Zwischenzeit nicht doch noch den Mann fürs Leben findet, startet das Spektakel auf Playstation und PC noch in diesem Jahr.

Turok 2

Im November darfst Du Dich wieder auf Dino-Jagd begeben. „Turok 2" bietet mehr Levels, mehr Monster und natürlich noch mehr Extrawaffen. Ein potentieller Hit!

Drakan

Psygnosis läßt den Drachen steigen: Entweder Du flatterst mit Deinem Lieblingsreptil durch 3D-Himmel oder Du tobst am Boden durch die Fantasy–Geschichte.

Alien vs. Predator

Mistviecher unter sich: Wenn Du dieses 3D-Adventure siegreich bestanden hast, weißt Du endlich, wer von Deinen beiden Außerirdischen der Stärkere ist.

Prax Wars

Technologie ist alles: Unter diesem Motto scheint EAs 3D-Shooter mit dem Arbeitstitel „Prax Wars" zu stehen. Bislang gibt es nur die beeindruckende Grafik-Engine zu sehen.

SCREENFUN AKTION!

Ihr könnt einen Multimedia-PC mit Miro-Voodoo2-Karte gewinnen. Schickt für die Verlosung eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Spiele-PC", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 22.7.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

INFO

Megaseller „Tomb Raider" ist das Vorbild für viele neue Shooter

Rekord: 1600 Spiele!

Marios Konsole kommt in Schwung

So viele waren es noch nie: 1600 Spiele zeigten die Hersteller auf der größten amerikanischen Spielemesse, der E3! Viele dieser Titel sollen noch rechtzeitig zum Weihnachtsfest erscheinen. Doch muß hier immer mit Verspätungen gerechnet werden. Unter den neuen PC-Spielen dominierten 3D-Shooter und 3D-Action-Adventures. Und auch das Nintendo 64 startete endlich durch: Auf der Messe fanden die SCREENFUN-Redakteure Titel, die auf Anhieb Spaß versprachen. Auch Playstation-Spieler brauchen sich um die nächsten Monate keine Sorgen zu machen: Sony präsentierte auf seinem Messestand eine Menge spannender Titel. Lediglich Sega hatte auf der Messe trotz großem Stand wenig zu bieten. Da das Saturn in den USA inzwischen offiziell eingestellt wurde, ruhen nun alle Hoffnungen auf der neuen „Dreamcast"-Konsole. Wer mehr dazu wissen will, blättert auf Seite 9.

Game Boy Color

Game Boy Color: so groß wie der Klassiker!

Kaum ist in den USA die Gameboy-Kamera erschienen (SCREENFUN berichtete), präsentiert Nintendo auch schon die farbige Ausführung des 10 Jahre alten Gameboy. Nur drei „Game Boy Color"-Geräte waren am Stand zu sehen. Das Farbdisplay stellt 54 Farben aus einer Palette von 32.000 Farben gleichzeitig

Die ersten farbigen Demos des Game Boy Color sahen vielversprechend aus

dar und ist hintergrundbeleuchtet. Erfreulicherweise ist der Game Boy Color so groß wie sein Vorgänger geblieben; allerdings zeigt er ein gestochen scharfes Bild. Mit Glück erscheint der Game Boy Color, auf dem alle alten Gameboy-Module laufen werden, in Deutschland um die Weihnachtszeit.

Text: Knut Gollert, Christian Henning, Andreas von Lepel, Volker Weitz · Fotos: Maniac (3)

OF GAMES

Action & Action-Adventure

Obwohl es auf der Messe so manches Highlight zu bestaunen gab, faszinierte doch keines so sehr wie „Legend of Zelda64: Ocarina of Time". Seit der Version, die im Frühjahr auf der Nürnberger Spielwarenmesse gezeigt wurde, hat das Adventure von Mario-Vater Shigeru Miyamoto deutlich zugelegt.

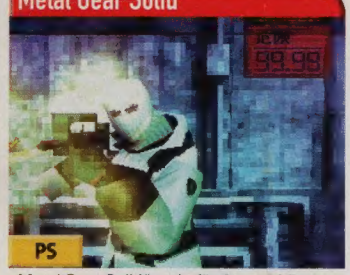
Der riesige Dinosaurier, der damals noch für herunterfallende Kinnladen gesorgt hatte, sah gegen die neuen Sequenzen wie eine lahme Eidechse aus. Unter anderem muß sich Link nämlich mit einem kreuz und quer durch die Lüfte fliegenden Drachen herumschlagen, dessen Kopf von Flammen hell erleuchtet wird. In einem anderem Raum

beginnt plötzlich das Wasser ein gefährliches Eigenleben zu entwickeln und greift die Helden mit einer transparenten blauen Klaue. Dabei macht die Kamera so geniale Schwenks, daß sogar die Kameraleute von Hollywoods Fantasy-Streifen davon lernen könnten! Alles bleibt jedoch übersichtlich.

Wenn Link mit Steinschleuder oder Pfeil und Bogen hantiert, switcht die Kamera automatisch in eine Ego-Perspektive. Jetzt siehst Du die Welt durch Links Augen und kannst die Monsterhorden noch besser aufs Korn nehmen – sogar, wenn Link gerade auf einem Pferd reitet. Miyamoto selbst, dem Link mindestens genauso am Herzen liegt wie Mario, erzählte auf der Messe, die „Zelda"-Spiele hätten von vorneherein dreidimensional sein sollen. Wir dürfen also wohl auf manche Überraschung gespannt sein.

Im Moment hat Nintendo allerdings noch alle Hände voll zu tun. Der deutsche Erscheinungstermin ist nämlich bereits im November dieses Jahres, und vorher will man die zahlreichen Bildschirmtexte noch ins Deutsche übersetzt haben.

Metal Gear Solid



„Metal Gear Solid" steht für Atmosphäre pur. Du dringst unbemerkt in schwerbewachte 3D-Komplexe ein und benutzt dazu jeden Spionage-Trick. „MGS" gilt als der meisterwartete Playstation-Titel des Jahres.

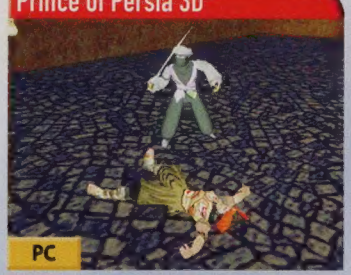
Requiem

Himmel gegen Hölle: Als waffenstarrender Engel schießt Du Dich durch diesen imposanten 3D-Shooter und entwickelst sogar heilige Superkräfte, mit denen Du fliegen oder Gegner in Salz verwandeln kannst.

Rogue Squadron

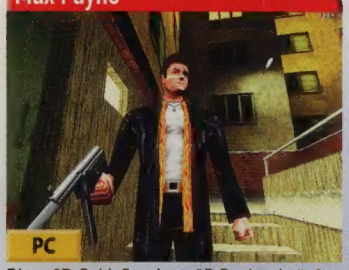
Als Rebellenpilot mischt Du in diesem Actionspiel das Imperium auf. X-Wing, Y-Wing, A-Wing oder Snowspeeder warten auf den Einsatz. Die gezeigte Version war jedoch nicht besonders weit fortgeschritten.

Prince of Persia 3D



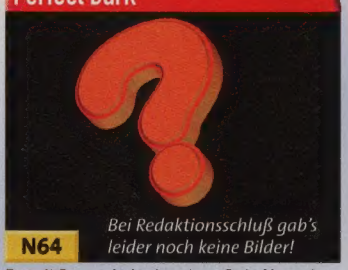
Der Klassiker ist zurück. Wichtigste Neuerung: Der persische Prinz rennt durch die 15 Labyrinthe in echtem 3D. Zwischen Hüpf- und Spring-Einlagen warten Schwertkämpfe und jede Menge magische Tränke.

Max Payne



Diese 3D-Schießerei von 3D Realms knüpft an gute Action-Streifen an: Als Undercover-Cop ballerst Du Dich durch die Unterwelt von New York, um einen Mord aufzuklären, der Dir in die Schuhe geschoben wurde.

Perfect Dark



Rare läßt es wieder krachen: Dein Name ist Dark, Joanna Dark. Die Geheimagentin der nahen Zukunft muß sich mit Soldaten und Außerirdischen auseinandersetzen. Ein möglicher Hit in bester 3D-Shooter-Manier.

Starship Troopers

Diese Käfer werden nicht mit Paral bekämpft, sondern mit Neutronenbomben. Klasse dreidimensionale Insekten-Grafik und knifflige Missionen sind ein Fest für jeden Käferfreund. Das Spiel zum Film zum Buch.

Half-Life

Optisch auf der Höhe, verspricht Sierras lang angekündigter First-Person-Shooter vor allem viel Interaktivität mit der Umgebung. In einem Horror-Szenario löst Du Rätsel und „kümmerst" Dich um Höllen-Kreaturen.

Indiana Jones 3D

Der echte „Tomb Raider" ist da: LucasArts schickt Indy in ein 3D-Abenteuer mit allen genreüblichen Zutaten. In 16 Kapiteln springst, kletterst, schwimmst und kämpfst Du Dich durch eine filmreife Story. Jubel!!

Tenchu

Im historischen Japan erfüllst Du als Ninja verschiedene Missionen, um am Ende gegen den Fürsten der Dunkelheit anzutreten. Trotz der 16 verfügbaren Waffen kletterst Du auch über Dächer, um Kämpfe zu vermeiden.

Descent III

Raus aus dem Keller, rein in Gottes grüne Natur. 3Dfx-beschleunigt führt der Weg im dritten Teil des Action-Klassikers erstmals auch an die Oberfläche. Deine Mission: Ballern, was das Zeug hält.

Messiah

Ein Engel in der Unterwelt: Mit Deiner heiligen Spielfigur kannst Du alle Personen im Spiel übernehmen und zu Deinen Zwecken mißbrauchen. Ein originelles Abenteuer, gewürzt mit jeder Menge schwarzem Humor.

Strategie

Homeworld

PC

Futuristisch: einer der unzähligen Kampfjäger aus Sierras „Homeworld"

Nach wie vor lebt das Strategiespiel-Genre von der Echtzeit, auch wenn der große Sturm langsam an Wucht verliert. Neben Klassikern wie „Command &Conquer 3" legen die Entwickler jetzt allerdings mehr Wert auf neue Ideen, um sich gegenüber Konkurrenten abzusetzen. In vielen Fällen werden die Spiele dadurch zunehmend komplizierter. In anderen Fällen setzen die Hersteller auf zeitgemäße 3D-Grafik, und die Spielerei wird unübersichtlicher.

Das Spiel mit dem größten Potential entdeckten wir bei Sierra/Cendant. „Homeworld" simuliert einen riesigen Krieg im Weltall. In Echtzeit hat dies noch kein Hersteller gewagt. Dank flotter und sagenhaft gut aussehender Grafik sowie einfacher, aber gehaltvoller Bedienung wird der 3D-Kampf nie unübersichtlich. Du beschützt als Oberbefehlshaber eines riesigen Basis-Schiffs Deine Untergebenen vor galaktischen Invasoren. Auf dem Schiff baust Du die unterschiedlichsten Raumjäger und Großkampfschiffe, rüstest sie mit Waffen aus oder erforschst neue Kanonen oder Raketen. Im Weltraum gibst Du mit der Maus Formations- und Angriffkommandos. Besonders schön ist dabei die frei bewegliche Kamera, mit der Du das Geschehen immer leicht im Auge behalten kannst.

Alpha Centauri

PC

Der Nachfolger von Sid Meiers Strategieknaller „Civilization" entführt Dich auf den Planeten Alpha Centauri. Nur wenn Du sorgfältig mit den Rohstoffen umgehst und die Nachbarn nicht ärgerst, kannst Du gewinnen.

Warhammer 40000

PC

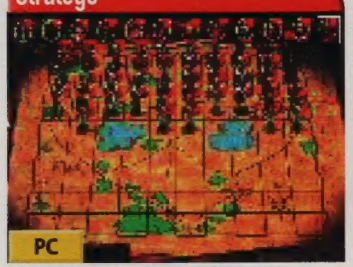
Führ Deine Space Marines durch rundenbasierte Kämpfe und vernichte die Alienbrut. Vernünftiges Waffen- und Nachschub-Management sichert Dir einen Vorteil vor den anstürmenden außerirdischen Horden.

Railroad Tycoon 2

PC

Nachdem Microprose die Rechte des Kultspiels „Railroad Tycoon" verkauft hat, freuen wir uns endlich auf den zweiten Teil. Von 1804 bis weit ins nächste Jahrtausend mußt Du ein Eisenbahn-Imperium aufbauen.

Stratego



PC

Der spannende Brettspiel-Klassiker als Computerspiel: Am Anfang stehen sich zwei Armeen anonym gegenüber. Erst wenn man angreift, erfährt man, wo die starken und schwachen Figuren versteckt sind.

Caesar III

PC

Der dritte Teil des Römersimulators besitzt bessere Grafik und ein verbessertes Kampfsystem. Nur wenn Du Handel treibst und Deine Legionen gut ausstattest, hast Du eine Chance im Kampf um die Cäsarenlorbeer.

Command & Conquer 3

PC

Ein klein wenig enttäuscht hat der dritte „C&C"-Teil. Zwar sieht die Schlacht nach wie vor gut aus, doch die genialen Explosions- und Feuereffekte, die erste Bilder versprachen, konnten wir leider nicht ausmachen.

Age of Empires II

PC

Größer, schöner und raus aus der Urzeit: In „Age of Empires II" spielst Du Dich durchs Mittelalter und freust Dich auf extrem detaillierte Grafik, größere Gebäude und noch unterschiedlichere Einheiten.

Guardians

PC

Mit bis zu acht Superhelden ziehst Du in den Kampf um die Weltherrschaft. Jede Deiner Figuren verfügt über spezielle Superkräfte, die Du in den Rundenkämpfen möglichst geschickt gegen den Feind einsetzen mußt.

Force Commander

PC

Noch weit entfernt ist LucasArts' „Star Wars"-Echtzeit-Strategiespiel „Force Commander". Wenn es nächstes Jahr in unserer Galaxie eintrifft, will es mit 3D-Optik und Original-„Star Wars"-Einheiten überzeugen.

Dungeon Keeper 2

PC

Mehr Monster, mehr Räume, mehr Fallen und mehr taktische Finessen verspricht die Fortsetzung von Bullfrogs Keller-Simulator – kein neues Spiel, aber viele neue Features, die hoffentlich den Spielwitz erhöhen!

Auch in „Dungeon Keeper 2" droht der gehörnte Obermotz!

Die Siedler III

PC

Der dritte Teil der „Siedler" sieht selbstverständlich noch schöner aus, bietet aber auch spielerisch Neues. So wurde auf das Wege-Bau-System verzichtet, dafür steuerst Du nun die Soldaten direkt mit der Maus.

Populous 3

PC

Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein, aber Du mußt es trotzdem versuchen. Als Überwesen leitest Du die Geschicke eines Mini-Volks auf einer isometrischen Weltkarte. Ein geniales Spielprinzip in neuer technischer Version!

Rollenspiele

Geniale Grafik, geniales Spiel: „Final Fantasy VIII" verspricht Unterhaltung der Spitzenklasse

Ein fast vergessenes Genre kehrt zurück. Herrschte in den letzten Jahren ziemliche Funkstille um Zauberer, Drachen und holde Jungfrauen, so darfst Du Dich jetzt endlich auf reichlich Fantasy-Nachschub freuen.

Ein ganz heißes Eisen um die Gunst der Ritter-Fans ist der achte Teil von Squaresofts „Final-Fantasy"-Reihe. Das Rollenspiel-Epos wird Ende 1999 alle Playstation-Besitzer beglücken und etwas später auch die PC-Ritter.

Im Gegensatz zum aktuellen siebten Teil bist Du in der neuen Geschichte nicht mehr alleine unterwegs. Bei Reisen über die Landkarte sind jetzt alle Partymitglieder zu sehen. Die Figuren haben viel von ihrem kindlichen Comic-Charakter verloren und wirken viel erwachsener und ernsthafter. Versteht sich von selbst, daß die Grafik noch mal tüchtig aufgebohrt wird und alle Zaubersprüche wieder genial animiert werden. Natürlich mußt Du auch auf die heißgeliebten Chocobos nicht verzichten. Sobald es neue Infos gibt, wird SCREENFUN darüber berichten.

Shining Force 3

Die Saturn-Besitzer, nicht gerade mit vielen Spielen verwöhnt, dürfen sich auf das Mega-Rollenspiel „Shining Force 3" freuen. Ob die Fantasy-Geschichte hält, was sie verspricht, erfährst Du in einer der nächsten Ausgaben.

Baldur's Gate

Aus der isometrischen Perspektive, schräg von oben, wird Dir die bunte Märchenwelt von Interplays Rollenspiel „Baldur's Gate" präsentiert. Viele animierte Zaubersprüche und zähe Gegner machen das Leben schwer.

Fallout 2

Eine hoffentlich gelungene Fortsetzung des Endzeit-Spektakels liefert Interplay mit „Fallout 2". Eine doppelt so große Spielwelt, mehr Gegenstände und deutlich klügere Gegner und Mitkämpfer lassen auf viel Spaß hoffen.

Ultima 9: Ascension

Es ist soweit: Im neunten Teil der erfolgreichsten Spieleserie dankt Deine mystische Spielfigur „Avatar" ab. Dafür zieht Origin noch einmal alle technischen Register. Du darfst auf das 3D-Rollenspiel gespannt sein.

Quest 64

Na also! THQ und Konami liefern uns das erste Rollenspiel fürs Nintendo 64. Als mutiger Abenteurer erkundest Du eine „Mario 64"-ähnliche 3D-Landschaft. Doch Vorsicht: Räuber und Monster erschweren die Reise.

Return to Krondor

War der erste Teil noch etwas fade, so gelobt man jetzt Besserung und verspricht ein Fantasy-Abenteuer der Oberklasse. Die rundenbasierten 3D-Kämpfe und Zwischengrafiken sahen schon sehr vielversprechend aus.

Dragonflight

Der Klassiker kehrt zurück: In „Dragonflight – Chronicles of Pern" steuerst Du sowohl Deinen Helden als auch seinen Gefährten, einen Drachen, durch ein Rollenspiel, das vor allem durch schöne 3D-Grafik auffällt.

Third World

Als Führer einer Straßengang aus Mutanten, Aliens und Cyborgs kämpfst Du Dich durch eine atomare Ruinenlandschaft. Die Fights werden in Echtzeit aus der isometrischen Sicht (schräg von oben) ausgetragen.

Legend of the Five Rings

Als junger Samurai machst Du Dich auf die Suche nach den fünf Teilen eines magischen Rings. Die frische Rollenspiel-Strategie-Mischung folgt den Regeln des gleichnamigen amerikanischen Sammelkartenspiels.

Trends

Realistischere 3D-Welten

Noch nie war es so realistisch wie heute: Dreamworks „Jurassic Park"-Verschnitt „Trespassers" ist physikalisch korrekt (PC)

Dreidimensionale Spiele werden erwachsen. Die auf der E3 vorgestellten Adventure- und Actionspiele beeindruckten durch realistische Physik. Ein Körper auf einer schiefen Ebene rutscht wirklich nach unten, Wasser tropft von den Blättern, ein geworfener Gegenstand prallt formschön von der nächsten Wand ab. Absoluter Musterschüler in Sachen Spielphysik ist das Dino-Adventure „Trespassers". Unbedingt merken!

Third-Person-Adventures

Deine Spielfigur in ihrer ganzen 3D-Pracht: Der Held von „Heretic 2" ist aus vielen Polygonen zusammengesetzt (PC)

Lara Croft läßt grüßen! Der Siegeszug von „Third-Person"-Abenteuern ist nicht mehr aufzuhalten. In Zukunft wird nicht mehr aus der Ich-Perspektive gekämpft. Du schaust Deiner Spielfigur vielmehr von hinten über die Schulter. Diese Perspektive funktioniert allerdings nur, wenn die Programmierer für eine vernünftige Kameraposition gesorgt haben. Stimmt die Perspektive nicht, wird's bei den Kämpfen schnell knifflig, und Dein Held haut daneben.

Historische Flug-Sims

„Return of the Fighting Legends" (PC): Auch Spielemulti Electronic Arts setzt vermehrt auf historische Simulationen

Moderne Flugsimulationen bleiben immer öfter im Hangar stehen. Voll im Trend ist die historische Flugsimulation. Egal, ob Erster oder Zweiter Weltkrieg, Du tuckerst mit langsamen Doppeldeckern oder schnittigen japanischen Zeros durch den bleigeschwängerten Computerhimmel. Die historischen Simulationen haben den Vorteil, das Du Dich nicht um Hunderte von Knöpfen, Skalen und Schaltern kümmern mußt. Ein beherzter Druck auf den Gashebel, und Dein Leukoplast-Bomber düst in die Luft, um sich mit den Computergegnern im Kampf zu messen.

Rennspiele

Grand Prix Legends

Längst nicht so stark vertreten wie auf der Londoner ECTS-Messe im Herbst '97 waren in Atlanta die Rennspiele. Mangel an Innovationsgeist in diesem Genre mag eine Ursache sein. So gab es neben einer ganzen Reihe von Fortsetzungen nur wenig wirklich Begeisterndes zu sehen.

Ohne Feuerlöscher und auch kein Airbag – das ist ein heißes Rennen im Jahre '67

Mit Abstand den besten Eindruck macht „Grand Prix Legends" von Papyrus („Nascar Racing"). In dieser Rennsimulation sitzt Du am Steuer eines Rennwagens aus dem Jahre 1967. Ohne Slicks und Stabilisatoren rast Du über gefährliche Kurse und versuchst, die extrem unstabile Renngurke unter Kontrolle zu halten. Dieser Ansporn, kombiniert mit extrem schneller, detailreicher Grafik und einem wunderschönen Fahrgefühl macht „Grand Prix Legends" schon jetzt zum heißersehnten Spiel, das Abwechslung in den Formel-1-Alltag bringen könnte. Der 8-Spieler-Modus im Netzwerk sorgt für zusätzliche Adrenalin-Schübe. Öl' schon jetzt Dein Lenkrad, denn bereits im Juli wird gestartet.

F-Zero X

Miyamotos „F-Zero"-Nachfolger für 1 bis 4 Spieler läuft rasend schnell. Habt Spaß mit 30 Gegnern auf absolut aberwitzigen Strecken!

Extreme G 2

Der zweite Teil von Acclaims Future-Raserei soll noch vor Weihnachten bei uns erscheinen – neue Waffen und schrille Strecken inklusive.

1080°

Dank der „Wave Race 64"-Designer ist „1080°" grafisch und spielerisch ein Genuß. Beweise Dein Können auf der Rampe und vielen Pisten!

Cool Boarders 3

Nach dem großen Erfolg der beiden Vorgänger überrascht ein dritter Teil nicht. Fans halten schon mal ihren Analog-Controller bereit!

F1 Racing Sim. 2

Schumi und Co. rasen bald bei Ubi Soft um die Wette. „F1 Racing Simulation 2" verspricht schöne Grafik und eine verfeinerte Steuerung.

Interstate 82

Der dritte Teil der Autoraser-Ballerspiel-Mischung entführt Dich in die Achtziger Jahre. Neuer Soundtrack, neue Gegner, neue Waffen.

Scars

„WipEout" trifft „Diddy Kong Racing": „Scars" ist ein vielversprechendes Action-Rennspiel mit schneller Grafik und jeder Menge Waffen.

Motocross Madness

Ab durch den Dreck! In Microsofts flottem Motocross-Simulator geht es nicht nur um Rennen, sondern auch um gute Stunts.

Formel 1 '98

Das 98er „Formel 1" von Psygnosis bietet endlich Rückspiegel, aktuelle Lizenzen und eine neue Grafik-Engine für die PC-Version.

Sonstiges

Centipede

Zuerst „Frogger", jetzt „Centipede": In der Neuauflage des Atari-Automatenklassikers wird in der dritten Dimension geballert.

Trophy Hunter

Bambi lebt gefährlich: Der brave Waidmann ballert auf alles, was sich auf dem Monitor bewegt, und freut sich, wenn's umfällt. Na ja...

Creatures 2

Aufzucht und Pflege einer niedlichen Computermaus. Machst Du alles richtig, wird sie groß und niedlich, ansonsten ist sie tot.

Virtual Makeover

Steht Dir ein Bart oder grüner Lidschatten? Mit „Virtual Makeover" kannst Du alle Gesichtsveränderungen am Rechner vorchecken.

Hype - Time Quest

Die Playmobil-Männchen werden noch mobiler und bestehen ihr erstes 3D-Adventure. Wenn's spielerisch hinhaut, warum nicht?

SimCity 3000

Größer, schöner, weiter: Im dritten Teil des Bauprogramms wachsen die Häuser endgültig in den Himmel. Die Beton-Grafik fetzt.

Droidworks

Dieses Edutainment-Spiel erklärt Physik – von Dir gebaute Roboter (im Bild R2-D2 aus dem Film) laufen durch „Jedi-Knight"-Umgebungen.

Star Wars: Playset

Ein Playset-Aufsatz für die Tastatur mit Han Solo und Luke Skywalker in Sonderausführung beamt Dich in das „Star Wars"-Universum.

Machines

Du baust möglichst clevere Roboter und hetzt sie auf die Maschinen Deines Gegners. Flexibles Strategiespiel mit logischem Tiefgang.

Star Wars Enzyklopädie

Wie alt ist Yoda? Wie heißt Chewbaccas Heimatplanet? Diese und noch schwerere Fragen beantwortet Dir die umfassende und topaktuelle „Star Wars Enzyklopädie". Benutzerfreundlich und cool designt gibt sie Aufschluß über sämtliche erschienenen „Star Wars"-Spiele auf allen Systemen und sogar über jeden Merchandising-Artikel, der sich in den letzten zwanzig Jahren angesammelt hat – vom Han-Solo-Blaster bis zur C-3PO-Spardose. Als Bonbon verrät das Programm sogar die Vergangenheit von Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker sowie anderen bekannten Charakteren und gibt somit erste Einblicke in die bevorstehende neue „Star Wars"-Trilogie. Ein Erscheinungstermin in Deutschland wurde bisher nicht genannt.

Jump&Run

Abe's Exoddus

PC PS

Die Monster wurden gewohnt kunst- und phantasievoll gezeichnet

Follow me!" Noch vor dem offiziellen zweiten Teil des „Oddworld"-Fünfteilers erscheint „Abe's Exoddus" – eine Art „Lost Levels". In bekannter „Flashback"-Tradition rennt, hüpft und labert sich Abe durch über 700 Bildschirme. Seine Mission: Er muß die Soulstorm-Brauerei aufhalten, die Knochen seiner Vorfahren in Starkbier zu verflüssigen. Zwei CDs waren nötig, um die vielen neuen Ideen von Schöpfer Lorne Lanning auf Playstation-Format zu pressen.

Abe hat dazu gelernt: Er kann noch mehr sprechen und sogar richtig böse werden. Doch wenn er einem der Seinen eine Ohrfeige verpaßt hat, entschuldigt er sich auf Knopfdruck höflich. Außerdem kann er jetzt mehrere Mudokons gleichzeitig dirigieren oder ansprechen. Ein explosiver Furz gehört ebenfalls zu seinen neuen Fähigkeiten.

Die gerenderten Full-Motion-Video-Sequenzen sind zahlreicher und wurden stark verbessert, was man den noch flüssigeren Übergängen zur Spielgrafik deutlich ansieht. Im November dürfen auch wir Abe's Aufruf folgen.

Twelve Tales: Conker 64

N64

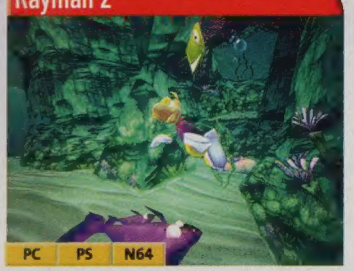
Nach „Banjo – Kazooie" ist „Twelve Tales" das zweite 3D-Jump&Run von Rare für das N64. Eichhörnchen Conker erforscht mit seiner Freundin kunterbunte Landschaften und nimmt es in alter Tradition mit Schurken auf.

Tombi

PS

Der titelgebende Tombi ist ein rosahaariger Steinzeit-Mensch, der sich durch ein abgedrehtes 2D-Jump&Run schlagen muß. Viele Rätsel und Grafikeffekte werten „Tombi" auf. Im Spätsommer erscheint es bei uns.

Rayman 2



PC PS N64

Das erste „Rayman" ist ein kunterbuntes 2D-Jump&Run, mit dem Ubi Soft auf Saturn, Playstation und Jaguar für Furore sorgte. „Rayman 2" ist komplett in 3D-Grafik gehalten und sieht phantastisch aus.

Tonic Trouble

PC N64

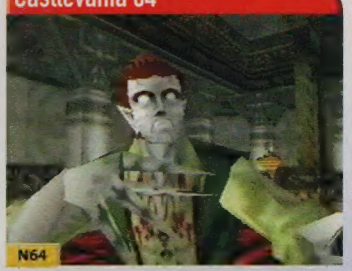
Die „Rayman"-Schöpfer haben mit diesem 3D-Jump&Run ein heißes Eisen im Feuer. Wie in fast allen Genrevertretern erforschst Du auch hier in der Gestalt eines niedlichen Helden eine bunte 3D-Welt.

Glove

N64

Öfter mal was Neues: In dem innovativen Geschicklichkeitsspiel „Glove" steuerst Du einen lebendigen Handschuh, der einen Gummiball durch dreidimensionale Levels schieben, dribbeln und werfen muß. Geheimtip!

Castlevania 64



N64

Die Belmont-Familie erklärt dem Grafen Dracula erstmals in 3D den Krieg. Zwar gab es nur ein Video zu sehen, doch das ließ schon einen potentiellen Hammer erahnen. Der Polygon-Held schwingt die Peitsche ab 1999.

Spyro

PS

Wieso machen wir denn nicht einfach ein 3D-Jump&Run? Gute Idee, denn Jungdrache Spyro läßt so schnell nichts kalt: Sein Feueratem hält ihm gemeine Ritter von den Schuppen, und dank Flügel kann er sogar fliegen.

Crash Bandicoot 3

PS

Auch im zweiten Aufguß hat Crash nichts Revolutionäres dazugelernt: Noch immer hetzt er durch vorgeschriebene 3D-Pfade und sammelt noch die gleichen Äpfel wie schon in seinem ersten Abenteuer.

Silicon Valley

N64

Als hochentwickelter Roboter namens EVO marschierst Du durch die 50 Ebenen der Raumstation „Silicon Valley". Dabei schlüpfst Du in die Rolle von über 40 tierischen Maschinenwesen und löst mit ihnen Rätsel.

Hardware

128-Bit Sega

Sega hat mit dem Saturn zwar verloren, doch mit der neuen Konsole „Dreamcast" (englisch für Traumbesetzung) hat der Spielhallengigant wieder alle Trümpfe in der Hand: Mindestens 1,5 Mio. Polygone soll das Kraftpaket in einer Sekunde darstellen können. Tatsächlich sah die Grafik eines gezeigten „LylatWars"-Klons nur geringfügig schlechter aus als eine Rendersequenz auf der Playstation. Ende des Jahres spielen es schon die Japaner. Der Rest der Welt wird 1999 bedient. „Virtua Fighter" und Maskottchen „Sonic" werden auf jeden Fall für „Dreamcast" umgesetzt werden.

Läutet eine neue Konsolen-Generation ein: Segas „Dreamcast" entstand in Zusammenarbeit mit Microsoft

Attack Throttle

Freunde des Heimcockpits werden (mal wieder) von Thrustmaster gut bedient. Der „Attack Throttle" ist ein Gashebel für Flugsimulationen, an den sowohl Joysticks als auch Pedale angeschlossen werden. Alle Steuerinformationen werden im Gerät zusammengeführt und dann über eine neue digitale Schnittstelle (Direct-Connect) an den PC weitergegeben.

Die Buttons des „Attack Throttle" und die der angeschlossenen Joysticks können über ein grafisches Interface (unter Win 95) leicht programmiert werden

XPLORER

Die Schummelmodule der nächsten Generation mogeln sich an Deine Konsole. Der Xplorer (für Playstation) hat schon rund 1000 Codes eingebaut und kann bis zu 10.000 speichern. Die werden über ein komfortables Menüsystem eingegeben, ausgewählt oder gelöscht.

Der Xplorer verarbeitet sowohl die alten zwölfstelligen „Gamebuster"-Codes als auch das neue, kürzere „A.C.E."-Format.

Das Modul (Vertrieb in Deutschland über Highcom) wird über ein Parallelkabel an einen PC angeschlossen. Du kannst damit eigene Codes finden und Screenshots speichern. Neue Codes erscheinen sowohl in Fachzeitschriften als auch im Internet.

Die Playstation-Version ist bald im Handel, N64-Besitzer müssen sich noch etwas gedulden

Fight

Lang ist's nicht mehr hin, bis auch hierzulande das dritte Eisenfaust-Turnier stattfindet. Obwohl „Tekken 3" bereits in Japan und den USA erschienen ist, war Namcos Vorzeige-Fightspiel das uneingeschränkte Genre-Highlight der Messe. Die eindrucksvolle Kämpferriege läßt keine Wünsche offen: Die Story spielt einige Jahre nach „Tekken 2" und bietet neben gereiften Helden noch viele neue Gesichter. Ein drahtiger Kung-Fu-Meister ist ebenso mit von der Partie wie ein muskulöserWrestler und ein flinkes japanisches Schulmädchen.

Im September erscheint „Tekken 3" in Deutschland. Bleibt zu hoffen, daß Sony und Namco die Zeit bis dahin nutzen, um eine anständige Europa-Umsetzung zustande zu bekommen. Es wäre äußerst schade, wenn dieses begnadete Fightspiel durch PAL-Balken und heruntergeschraubte Geschwindigkeit leiden müßte.

Rival Schools

Beknackter Name, cooles Spiel: „Rival Schools United by Fate" bietet gewohnt exzellentes Capcom-Gameplay als Pausenhof-Rauferei.

Pocket Fighter

Niedliche Versionen der „Street Fighter"-Charaktere liefern sich in diesem 2D-Fightspiel gnadenlose Zweikämpfe.

T'ai Fu

Dieser 3D-Fighter erzählt die Geschichte eines Kriegers im alten China, der gegen eine Horde finsterer Kung-Fu-Kämpfer antreten muß.

Ehrgeiz

Der Name Square bürgt für Qualität: „Ehrgeiz" ist ein 3D-Fightspiel erster Güte, dessen Erscheinungstermin bei uns noch nicht feststeht.

Thrill Kill

In den Straßen der Großstadt geht's richtig zur Sache. In bester „Final Fight"-Manier schlägst Du Dich meist von links nach rechts.

Generations 1 & 2

Auf Capcoms zweiteiliger Spiele-Sammlung findest Du die „Ghost'n Goblins"-Abenteuer ebenso wie den Baller-Klassiker „1942".

Darkstalkers

Der Nachfolger des Spielhallen-Erfolges „Vampire Hunter" läßt Vampire, Werwölfe und ähnliche Monster gegeneinander antreten.

Cardinal Syn

„Cardinal Syn" mischt schwertschwingende Fighter wie in „Soul Blade" mit einem Kampfsystem, das „Tobal No.1" ähnelt.

Bushido Blade 2

Schärfe Deine Klinge, Samurai! Die großen Charaktere sind noch detaillierter, und die Steuerung wurde etwas verfeinert.

Simulation

Carrier Strike

Klemm Dich hinter die Kontrollen einer F/A-18E Super Hornet und besiege den Gegner im Einzel- und im Mehrspieler Modus.

Falcon 4.0

Nur für Simulations-Profis: „Falcon 4.0" besticht durch schraubengenauen Realismus und durch ein Handbuch in Telefonbuchstärke.

Team Apache

Produzent Mindscape schickt den amerikanischen Hubschrauber Apache Longbow ins Rennen um die Gunst der Computer-Piloten.

Heavy Gear 2

Der zweite Teil der Roboterschlacht besitzt eine komplett neue Grafik-Engine und verspricht noch mehr taktische Tiefe.

Fighter Legends

Aus der Masse der 40er-Jahre-Flugsimulationen sticht Janes Flieger mit genialer Grafik und einem tollen „Virtual Cockpit" heraus.

Panzer Elite

Auf deutscher oder alliierter Seite mußt Du Dich als Kommandant bewähren. Dank detaillierter und fixer 3D-Grafik ist das kein Problem.

Ultra Fighters

Mit futuristischen Fliegern unterwegs auf den Kampffeldern einer nahen Zukunft. Dank moderner Technik sind Dir keine Grenzen gesetzt.

Star Siege

Mit 45 Robotern und Kampfpanzern bist Du bald Herr über den Planeten. Netzwerk-Spieler liefern sich heiße Kämpfe via Kabel.

Confirmed Kill

Die Eigenheit des Zweiter-Weltkrieg-Flugsimulators von Eidos sind die Gegner: Du fliegst im Internet gegen Hunderte Mitspieler.

Mechwarrior 3

Das Simulations-Genre kommt dieses Jahr ohne neue Impulse aus. Zahlreiche, schon lange angekündigte Flugsimulationen waren immer noch nicht fertig, und die Hersteller bewiesen eine unerklärliche Vorliebe für Flugsimulationen, die während des 2. Weltkriegs spielen (siehe Trends-Kasten). Wirklich spannend wurde es am Stand von Microprose, denn hier wurde erstmals das lange erwartete „Mechwarrior 3" gezeigt. Entwickelt von den BattleTech-Erfindern FASA in Kooperation mit Microprose, begeisterten sowohl die Grafik (Mechs hinterlassen sogar Spuren) als auch der spielerische Hintergrund. Gegen Ende des Jahres schlägst Du Dich als Söldner der Inneren Sphäre in verschiedenen Mechs gegen die überlegenen Clans durch.

Adventure

LucasArts' Adventure-Profi Tim Schafer („Full Throttle", „Day of the Tentacle") hat wieder zugeschlagen: Diesmal bist Du Manny Calavera, ein Reiseveranstalter für Tote auf ihrem vierjährigen Weg in die ewige Ruhe. Doch irgendwas ist nicht ganz koscher im Land der Toten...

Die mehreren hundert Rätsel sollen sowohl Anfängern als auch fortgeschrittenen Knochenschädeln angenehme Gehirnfolter bereiten. Die schön gezeichneten 3D-Schauplätze haben einen mexikanischen Touch und bestechen durch eigenwilligen Zeichenstil und atmosphärische Beleuchtung.

Das Adventure wird komplett eingedeutscht und ist Abenteuer-Hoffnungsträger Nr. 1 für Weihnachten '98.

Blackstone Chronicles

Knoblauch essen und mit Weihwasser gurgeln: In Legends Gruselabenteuer steckst Du mitten in einer spannenden Geschichte um Vampire und andere Nachtgestalten. Gerenderte Grafik sorgt für wohlige Schauer.

King's Quest 8

Die längste Adventure-Serie aller Zeiten geht in die achte Verlängerung. Technisch auf der Höhe, wird das Märchenland Daventry diesmal in 3D-Grafik präsentiert. Hunderte von Märchengestalten lassen mit sich reden.

Gabriel Knight 2

Verarmter europäischer Adel steht im Mittelpunkt der Handlung von „Gabriel Knight". Bis der Prinz auf seinem Thrönchen sitzt, mußt Du zahlreiche 3D-Schauplätze besuchen und viele knackige Rätsel lösen.

Quest for Glory 5

Von der versunkenen Stadt Atlantis bis an die Pforten der griechischen Unterwelt führt Dich der rätsellastige Spielweg. Der Schlüssel zum Ziel sind hübsch animierte Zaubersprüche und viel Gehirnarbeit.

Star Trek – Vulcan Fury

Gleich fünf CDs sind nötig, um Captain Kirk und seine Freunde zu vollständig gerendertem Leben zu erwecken. Warum drehen die Vulkanier plötzlich durch? Kannst Du die Enterprise und das Universum retten?

Wet Attack

Space-Playgirl Lula startet ins All und rettet dort ihre entführte Freundin. Damit die Sache Spaß bringt, sieht ihr Raumanzug aus wie ein Bikini und alle Aliens wollen ihr biologischen Aufklärungsunterricht geben.

Alle Highlights auf einen Blick

	Name	Macher	Termin	System	Fertig
Action-Adventure	Tomb Raider III	Eidos	4. Quartal 98	PC, PS	50%
	Turok 2	Acclaim	4. Quartal 98	PC, N64	60%
	Drakan	Psygnosis	1. Quartal 99	PC	50%
	Alien vs. Predator	Fox/EA	4. Quartal 98	PC	50%
	Prax Wars	EA	1. Quartal 99	PC	30%
	Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	4. Quartal 98	N64	70%
	Metal Gear Solid	Konami	4. Quartal 98	PS	80%
	Requiem	3DO	4. Quartal 98	PC	60%
	Star Wars: Rogue Squadron	LucasArts	1. Quartal 99	PC, N64	60%
	Prince of Persia 3D	Broderbund	2. Quartal 99	PC	30%
	Max Payne	G.O.D./Take 2	1. Quartal 99	PC	40%
	Perfect Dark	Nintendo	2. Quartal 99	N64	40%
	Starship Troopers	Microprose	3. Quartal 98	PC	80%
	Half-Life	Cendant/Sierra	3. Quartal 98	PC	90%
	Indiana Jones & the Inf. Mach.	LucasArts	2. Quartal 99	PC	20%
	Tenchu	Activision	3. Quartal 98	PS	90%
	Descent III	Interplay	2. Quartal 99	PC	30%
	Messiah	Interplay	4. Quartal 98	PC	60%
	Heretic II	Activision	4. Quartal 98	PC	70%
	Trespassers	Dreamworks/EA	1. Quartal 99	PC	50%
Strategie	Homeworld	Cendant/Sierra	3. Quartal 98	PC	80%
	Alpha Centauri	Firaxis/EA	3. Quartal 98	PC	80%
	Warhammer 40000	SSI/Mindscape	3. Quartal 98	PC	60%
	Caesar III	Cendant/Sierra	4. Quartal 98	PC	60%
	Command & Conquer 3	Westwood/Virigin	4. Quartal 98	PC	70%
	Force Commander	LucasArts	2. Quartal 99	PC	30%
	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/EA	4. Quartal 98	PC	60%
	Railroad Tycoon 2	G.O.D./Take 2	3. Quartal 98	PC	80%
	Stratego	Hasbro	3. Quartal 98	PC	70%
	Age of Empires II	Microsoft	2. Quartal 99	PC	40%
	Guardians	Microprose	3. Quartal 98	PC	70%
	Die Siedler III	Blue Byte	3. Quartal 98	PC	70%
	Populous 3	Bullfrog	3. Quartal 98	PC	80%
Rollenspiel	Final Fantasy VIII	Squaresoft	4. Quartal 99	PS	20%
	Shining Force 3	Sega	3. Quartal 98	SAT	90%
	Baldur's Gate	Interplay	4. Quartal 98	PC	70%
	Fallout 2	Interplay	3. Quartal 98	PC	70%
	Ultima 9: Ascension	Origin	1. Quartal 99	PC	70%
	Quest 64	Nintendo	3. Quartal 98	N64	90%
	Return to Krondor	Cendant/Sierra	4. Quartal 98	PC	70%
	Third World	Activision	1. Quartal 99	PC	30%
	Legend of the Five Rings	Activision	4. Quartal 98	PC	60%
	Dragonflight	Grolier/Ubi Soft	1. Quartal 99	PC	50%
Rennspiel	Grand Prix Legends	Cendant/Sierra	3. Quartal 98	PC	90%
	F-Zero X	Nintendo	1. Quartal 99	N64	80%
	Extreme G 2	Acclaim	3. Quartal 98	N64	70%
	1080°	Nintendo	4. Quartal 98	N64	90%
	Cool Boarders 3	Sony	4. Quartal 98	PS	70%
	F 1 Racing Simulation 2	Ubi Soft	2. Quartal 99	PC	30%
	Interstate 82	Activision	4. Quartal 98	PC	60%
	Formel 1 '98	Psygnosis	3. Quartal 98	PC, PS	70%
	Scars	Ubi Soft	3. Quartal 98	PC, PS, N64	80%
	Motocross Madness	Microsoft	3. Quartal 98	PC	80%
Sonstiges	Star Wars Enzyklopädie	LucasArts	4. Quartal 98	PC	60%
	Centipede	Hasbro	3. Quartal 98	PC, PS	80%
	Trophy Hunter	GT interactive	Import	PC	100%
	Creatures 2	Mindscape	3. Quartal 98	PC	70%
	Virtual Makeover	Segasoft	Import	PC	100%
	Playmobil: Hype-Time Quest	Ubi Soft	1. Quartal 98	PC	40%
	SimCity 3000	Maxis/EA	4. Quartal 98	PC	60%
	Droidworks	LucasArts	Import	PC	90%
	Star Wars: Playset	Hasbro	4. Quartal 98	PC	80%
	Machines	Acclaim	4. Quartal 98	PC	
Jump&Run	Abe's Exoddus	GT interactive	4. Quartal 98	PC, PS	70%
	Twelve Tales: Conker 64	Nintendo	1. Quartal 99	N64	60%
	Tombi	Sony	3. Quartal 98	PS	90%
	Rayman 2	Ubi Soft	4. Quartal 98	PC, PS, N64	70%
	Tonic Trouble	Ubi Soft	4. Quartal 98	PC, N64	80%
	Glove	Hasbro	3. Quartal 98	N64	80%
	Castlevania 64	Konami	1. Quartal 99	N64	60%
	Spyro	Sony	3. Quartal 98	PS	70%
	Crash Bandicoot 3	Naughty Dog	3. Quartal 98	PS	80%
	Silicon Valley	DMA/Take 2	4. Quartal 98	N64	80%
Fight	Tekken 3	Sony	3. Quartal 98	PS	100%
	Rival Schools United by Fate	Capcom	3. Quartal 98	PS	80%
	Pocket Fighter	Capcom	3. Quartal 98	PS	80%
	T'ai Fu	Activision	4. Quartal 98	PS	80%
	Ehrgeiz	Square	Import	PS	100%
	Thrill Kill	Virigin	3. Quartal 98	PS	80%
	Generations 1 & 2	Virgin	3. Quartal 98	PS	80%
	Darkstalkers	Virgin	3. Quartal 98	PS	80%
	Cardinal Syn	Sony	3. Quartal 98	PS	70%
	Bushido Blade 2	Square	Import	PS	100%
Simulation	Mechwarrior 3	Microprose	1. Quartal 99	PC	60%
	Gunship 3	Microprose	1. Quartal 99	PC	40%
	Falcon 4.0	Microprose	4. Quartal 98	PC	50%
	Team Apache	Mindscape	4. Quartal 98	PC	60%
	Heavy Gear 2	Activision	4. Quartal 98	PC	60%
	Fighter Legends	Janes/EA	4. Quartal 98	PC	70%
	Panzer Elite	Teutsoft/Psygnosis	1. Quartal 99	PC	60%
	Ultra Fighters	Interactive Magic	4. Quartal 98	PC	60%
	Star Siege	Cendant/Dynamix	3. Quartal 98	PC	80%
	Confirmed Kill	Eidos	4. Quartal 98	PC	60%
Adventure	Grim Fandango	LucasArts	4. Quartal 98	PC	80%
	Blackstone Chronicles	Legend	4. Quartal 98	PC	70%
	King's Quest 8	Cendant/Sierra	1. Quartal 99	PC	50%
	Gabriel Knight 3	Cendant/Sierra	4. Quartal 98	PC	60%
	Quest for Glory 5	Cendant/Sierra	1. Quartal 99	PC	50%
	Star Trek – Vulcan Fury	Interplay	2. Quartal 99	PC	40%
	Wet Attack	CDV	4. Quartal 98	PC	40%

Jetzt rumbelt es auch auf der Playstation

Rumble-Effekt bei jedem (!) Playstation-Rennspiel: mit dem neuen Lenkrad von Vidis

TICKER

Konami treibt es bunt

Als einer der ersten Drittenwerkhat das renommierte Softwarehaus Konami Angekündigt, auch Spiele für Nintendos Color Gameboy zu entwickeln (siehe Ausgabe 1/98). Mann monitert, der erste Titel von Konami soll die Umsetzung des Hit-Serie „International Superstar Soccer" werden. Die Fotomontage rechts gibt Euch einen Vorgeschmack auf die Farbe Future.

Konami entwickelt ab sofort Spiele für Nintendos Farb-Gameboy

Internet aus dem Fernsehkabel

Jetzt zu Ab" heißt ein neuer Internet-Dienst, der den Empfang von Internet-Seiten über das Fernsehkabel ermöglicht. Dazu wird in den PC eine TV-Tunerkarte eingebaut. Ein Modem ist dann nicht mehr nötig. Den Haken des Nutzer kann nur von „Net" in der Ausgewählte Internet-Seiten anzeigen und nicht frei im Web surfen. Der Service kostet rund 20 Mark im Monat, eine TV-Tunerkarte und Software für etwa 70 Mark. Mehr Infos gibt's unter 0221/9499-15

Banjo-Kazooie: SCREENFUN war schneller!

Ab Seite 22 findet Ihr einen ausführlichen Testbericht des Spitzenspiels „Banjo-Kazooie". Ursprünglich sollte Rares Mario-Killer bereits Anfang Juni erscheinen. Wir konnten das Modul deutsche Bildschirmtexte spendiert und sich die Übersetzung erfolgreich, weshalb sich das Spiel nach Angaben von Nintendo um maximal vier Wochen

Konkurrenz für den Gameboy

Mit dem Tamagotchi hat die japanische Firma Bandai vergangenes Jahr den Nerv der Zeit. Nun wird zum Schlag ausgeholt, denn der Spielspaß möchte seine eigene, tragbare Videospielkonsole auf den Markt bringen. Noch gibt es keine genauen technischen Daten von dem geplanten Handheld. Man weiß nur, daß es einen Schwarz-Weiß-Bildschirm besitzen und viel leistungsfähiger als der Gameboy sein will. Es soll zunächst nur in Japan und für umgerechnet 70 Mark verkauft werden. Die Spiele werden mit rund 90 Mark zu Buche schlagen. Mögliche Titel sind natürlich Umsetzungen der eigenen Hits wie etwa „Power Rangers" und das Tamagotchi. Ein Europa-Start steht noch nicht fest.

Rund um den Messeturm treffen sich auf der „wonderworld" vom 11. bis 19. Juli die Fans von Fun und Action

wonderworld

Auf dem Messegelände Frankfurt feiert vom 11. bis 19. Juli 1998 die „wonderworld" Premiere. Die Macher des Events versprechen neun Tage Spannung, Action und Fun. Der Musiksender VIVA sorgt in Halle 6 für Party- und Musikspaß. In der Arena gibt's Liveacts. Gefeiert wird in der Party Zone mit Star-Djs. Im Sportpalast treffen sich Inline-Skater, Skateboarder und BMX-Fahrer. Die Wasserratten sind im Pool'n Beach unter sich, wo neben Surfen, Jetski, Tauchen auch alle Beach-Sportarten vertreten sind. Im Motodrom geht's auf der Kartbahn zur Sache. Die „wonderworld" ist von 11 bis 23 Uhr geöffnet (Wochenende: 14 bis 2 Uhr) und kostet 25 Mark am Tag.

Werden im Video von Lara Croft aufgemischt. Rod (l.), Bela und Farin (o.)

Text: Gerhard Fuhrmann, Ulrike Goreßen, Michael Martin, Christiane Strobel

Die Firma Vidis feiert in diesen Tagen eine Premiere: Als erster Zubehörlieferant präsentiert sie ein Playstation-Lenkrad mit sogenannter Rumble-Force-Technik. Ähnlich wie bei Sonys Dual-Shock-Joypad vibriert das Gerät bei bestimmten Spielsituationen. Im Gegensatz zu Sonys Pad ist das „PSX-Rumble Force-Lenkrad" allerdings zu jedem (Renn)-Spiel kompatibel!

Mittels eines Adapters, der zwischen TV-Kabel und Playstation gesteckt wird, werden die Soundinformationen des Spiels an das Lenkrad übermittelt. Baust Du beispielsweise einen Crash, untermalen bestimmte Baßtöne diese Aktion. Das Lenkrad erkennt diese Töne und startet seinen batterielosen Rumble-Motor und sorgt für Rüttel-Action.

Da die Baßtöne von Spiel zu Spiel variieren, muß mittels eines Reglers die Sound-Empfindlichkeit eingestellt werden. Ein weiterer Regler bestimmt zudem die Stärke der Vibration. Für rund 200 Mark im Fachhandel oder direkt bei Vidis (Tel: 040/51491927) erhältlich.

Nur für PC und angekündigt für November: Microsofts neues Force-Feed-Lenkrad

Jedem das Seine: Lovegettys gibt es in zwei Versionen, eine für Jungs und eine für Mädchen

Flirten auf japanisch

Vieles ist anders im Land der aufgehenden Sonne, beispielsweise auch das Kennenlernen und Flirten. Schüchterne japanische Zeitgenossen können jetzt zu einem neuen Gimmick greifen, um den Partner fürs Leben oder nur für ein Karaoke-Date kennenzulernen. Das „Lovegetty" ist etwas größer als ein Tamagotchi und ein sogenannter „elektronischer Partnerfinder". Es ist in Variationen für Jungs und Mädchen erhältlich und sendet ein Funksignal mit wenigen Metern Reichweite aus. Am Gerät selbst läßt sich einstellen, ob Du Dich mit jemanden unterhalten, zum Karaoke gehen oder „getzgether" (zusammenkommen) möchtest. Ist ein Getty-Besitzer des anderen Geschlechts mit den gleichen Absichten in Deiner Nähe, fangen die Geräte an zu klingeln – der Rest liegt bei Dir...

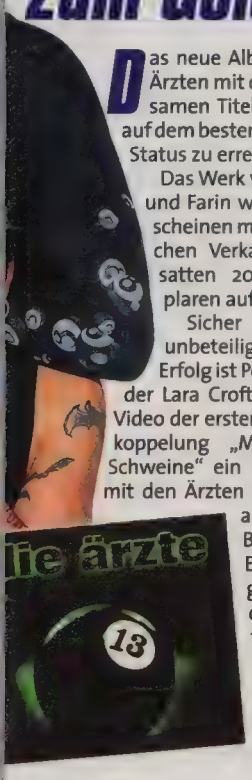
Über 400.000 Exemplare wurden in Japan bereits verkauft (zeitweise war das Mädchen-Getty sogar ausverkauft). Voraussichtlich werden die „Lovegettys" ab September auch in Deutschland klingeln. Der Preis steht noch nicht fest, die japanischen Gettys kosten umgerechnet etwa 40 Mark.

Mit Lara auf dem Weg zum Gold

Das neue Album von den Ärzten mit dem einprägsamen Titel „13" scheint auf dem besten Wege, Gold-Status zu erreichen.

Das Werk von Rod, Bela und Farin wartet seit Erscheinen mit einer täglichen Verkaufszahl von satten 20.000 Exemplaren auf.

Sicher nicht ganz unbeteiligt an diesem Erfolg ist Polygon-Wunder Lara Croft, die sich im Video der ersten Single-Auskoppelung „Männer sind Schweine" ein heißes Duell mit den Ärzten liefert. Einen ausführlichen Bericht zur Enstehungsgeschichte dieses Videos findest Du übrigens in der SCREENFUN 5/98.



Good Vibrations für Playstation

Seit Anfang Juni liegt der Playstation anstelle eines normalen Joypads Sonys neuer Dual Shock Controller bei. So kommt nun jeder neue Playstation-User sofort in den Genuß der spielunterstützenden Vibrationen.

Außerdem enthalten die neuen Playstations (ab Serien-Nr. SCPH-7002 c) die SoundScope-Funktion. So zeigt der TV-Screen beim Abspielen von Audio-CDs automatisch kaleidoskopartige Bilder.

Die neue Playstation kommt mit Dual Shock Controller und SoundScope-Funktion

Kämpfen sich nach Deutschland: die Helden aus „Bushido Blade 2"

Squares wunderbare Freundschaft

Electronic Arts, einer der weltgrößten Spiele-Publisher, hat sich mit der Firma Square zusammengeschlossen. Grund für diese berufliche Freundschaft ist Squares Wunsch, die eigenen Spiele weltweit besser vermarkten zu können.

Bisher bezieht sich diese neue Form der Zusammenarbeit nur auf die USA und Japan. Dennoch erhöht sich damit die Wahrscheinlichkeit, demnächst mehr Square-Titel in den europäischen Geschäften zu finden.

Gute Chance für eine PAL-Umsetzung: „Parasite Eve"

BRAVO SCREENFUN

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München
Anschrift der Redaktion: Heinrich Bauer SMARAGD KG, BRAVO SCREENFUN, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München.
Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089 / 6786-0, Telefax 6786-7477, Leserservice: 089 / 6786-7460, E-Mail: screenfun1@aol.com

Chefredakteur: Anatol Locker *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Art Director: Sigrid Kowalewski
Chef vom Dienst: Gerhard Fuhrmann
Textchefin: Martina Hornung
Redaktion: Angelika Buscha, Knut Gollert, Christian Henning, Marita Reich *(Assistenz)*, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Karin Jetzlsperger
Grafik: Igor Clukas, Christian Ziegler
Leserservice: Christian Müller *(Ltg.)*, Olaf Zibler

Autoren und freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sonja Angerer, Britta Arnold, Christian Blendl, Joachim Enderlin, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Ulrike Goreßen, Wolfgang Grüner, Doris Krieger, Andreas von Lepel, Michael Martin, Bodo Metzler, Christine Mortag, Jörn Möller, Martina Schmid, Michael Schmithäuser, Michael Stapf, Volker E. Zwick, André Zurawski

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer
Titel: Infogrames

Anzeigen: IP Print, Vermittlung für Zeitschriftenwerbung, Westerbachstraße 32, 61476 Kronberg. Geschäftsführer: Dominico Madile, Anschrift IP Print.
Verantwortlich für Anzeigeninhalt und -struktur: Monika Meene, Anschrift IP Print, Telefon: 06173 / 99-1729, Fax: 06173 / 99-1793

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,00. Auslandspreise: Schweiz: sfr 4,10; Italien: Lire 6.200; Holland: hfl 5,00; Slowenien: sit 530, Frankreich: FF 19,00. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen.

Copyright 1998 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.

Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt
Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt
Vertrieb: Heinrich Bauer Vertriebs KG, Brieffach 4050, 20079 Hamburg

Fragen zum Abonnement: Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg. Telefon: 0180 / 5 31 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Telefax: 040 / 30 19 81 82

Abo-Bestellungen: Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg. Telefon: 0180 / 5 30 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82

Importeur für Österreich: BAZAR Zeitungs- und Verlagsges.m.b.H. & Co. KG, Postfach 1041, A-1041 Wien, Tel.: 01 / 5 01 47 21

7/98

CHARTS

1 Tomb Raider II

2 FIFA 98

3 Resident Evil

4 Tomb Raider

5 Command & Conquer 2

Eure TOP 10

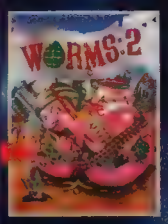
1 **Tomb Raider II**
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(1) Die härteste Archäologin der Welt gräbt sich auf Platz Eins ein

2 **FIFA 98**
ELECTRONIC ARTS – PC, PS, N64, SNES
(2) Diese Fußball-Simulation ist auch in der WM-Zeit ein klarer Volltreffer!

3 **Resident Evil**
CAPCOM/VIRGIN – PC, PS
(4) Der Nervenkitzel mit Chris und Jill steht herrenhaushoch in Eurer Gunst

4 **Tomb Raider**
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, SAT
(10) Laß Dir raten, nimm den Spaten? Lara bevorzugt auch in Teil 1 andere Waffen

5 **Command & Conquer 2**
WESTWOOD/VIRGIN – PC, PS
(5) Diesem Echtzeit-Strategiespiel geht das Tiberium noch lange nicht aus



6 **Worms 2**
TEAM 17/MICROPROSE – PC
(17) Spielen? Mit Würmern? Tja, wer kann bei dieser Bewaffnung schon „nein" sagen

7 **Mario Kart 64**
NINTENDO – N64
(5) Mario und seine Freunde liefern sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit Diddy Kong

8 **Diddy Kong Racing**
RARE/NINTENDO – N64
(7) Trotz Affenzahn hat Diddy Kong den Beschleuniger zum Überholen verpaßt

9 **Final Fantasy VII**
SQUARESOFT/SONY – PS
(9) Cloud sorgt mit seinem übergroßen Käsemesser für Dauerspaß und treue Fans

10 **Super Mario 64**
NINTENDO – N64
(6) 120 Sterne, 15 Welten, 1 Bowser und die schöne Prinzessin – das schafft nur Mario

most Wanted

Spiele, auf die alle warten

1. C&C 3: Tiberian Sun (PC)
2. Bleifuß 3 (PC)
3. Turok 2 (N64)
4. Wipeout 64 (N64)
5. Starcraft Exp. Pack (PC)

System TOP 5

PC

1. **Tomb Raider II** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 80 DM
2. **FIFA 98** – ELECTRONIC ARTS – Sportspiel – ca. 80 DM
3. **Worms 2** – TEAM 17/MICROPROSE – Strategiespiel – ca. 80 DM
4. **Tomb Raider** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 50 DM
5. **Resident Evil** – CAPCOM/VIRGIN – Action-Adventure – ca. 80 DM

PLAYSTATION

1. **Tomb Raider II** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 100 DM
2. **FIFA 98** – ELECTRONIC ARTS – Sportspiel – ca. 100 DM
3. **Final Fantasy VII** – SQUARE/SONY – Rollenspiel – ca. 120 DM
4. **Resident Evil** – CAPCOM/VIRGIN – Action-Adventure – ca. 100 DM
5. **Tomb Raider** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 100 DM

NINTENDO 64

1. **Mario Kart 64** – NINTENDO – Rennspiel – ca. 100 DM
2. **Diddy Kong Racing** – RARE/NINTENDO – Rennspiel – ca. 100 DM
3. **Super Mario 64** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 100 DM
4. **LylatWars** – NINTENDO – Actionspiel – ca. 150 DM
5. **Turok–Dinosaur Hunter** – ACCLAIM – Actionspiel – ca. 100 DM

P 20

11 Turok – Dinosaur Hunter
ACCLAIM – PC, N64
(18) *Heute schon getroffen? Turok lädt Euch mit Erfolg zur Dinosaurierjagd ein*

12 LylatWars
NINTENDO – N64
(11) *Fox McCloud und seine Freunde kämpfen tapfer gegen den Abschaum im All*

13 Die Siedler II
BLUE BYTE – PC
(12) *Blue Byte bietet einen Mix aus Strategie und superschnuffeligen Animationen*

14 Tekken 2
NAMCO/SONY – PS
(8) *Das erstklassige Fightspiel erkämpft sich jeden Monat seinen Platz in den Charts*

15 Anno 1602
SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC
NEU! *Eine Wirtschaftssimulation mit hoher Komplexität für Liebhaber des Genres*

16 Formel 1 '97
PSYGNOSIS – PS
(14) *Für Playstation-Fahrer liegt dieses Rennspiel auf der Weltrangliste ganz vorn!*

17 Curse of Monkey Island
LUCASARTS – PC
(15) *Guybrush und Du, Ihr gebt dem bösen LeChuck auch in Teil 3 der Saga Saures!*

18 Jedi Knight
LUCASARTS – PC
NEU! *Möge die Macht im Kampf um einen guten Platz in den Charts mit Dir sein*

19 Yoshi's Story
NINTENDO – N64
NEU! *Hier sind sich viele einig: Dieser Yoshi ist der niedlichste, der je gespielt wurde*

20 Age of Empires
MICROSOFT – PC
(13) *Das Vorzeit-Strategical bietet wunderbaren Spielspaß und etliche Weltwunder*

SATURN

1. **Tomb Raider** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 100 DM
2. **Winter Heat** – SEGA – Sportspiel – ca. 100 DM
3. **Sonic R** – SEGA – Jump&Run – ca. 100 DM
4. **Resident Evil** – CAPCOM/VIRGIN – Action-Adventure – ca. 100 DM
5. **FIFA 98** – ELECTRONIC ARTS – Sportspiel – ca. 100 DM

SNES

1. **Legend of Zelda III** – NINTENDO – Adventure – ca. 70 DM
2. **Super Mario Kart** – NINTENDO – Rennspiel – ca. 70 DM
3. **Secret of Mana** – SQUARE/NINTENDO – Adventure – ca. 70 DM
4. **Yoshi's Island** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 70 DM
5. **Harvest Moon** – NINTENDO – Strategiespiel – ca. 70 DM

Spiele für die Insel

WELCHE FÜNF SPIELE WÜRDEN SIE AUF EINE EINSAME INSEL MITNEHMEN?

Gavin Rummery

Gavin Rummery von der Spieleschmiede Core Design (zu beschäftigt für ein Foto) war bei „Tomb Raider" vor allem für Karteneditor, Computerintelligenz und Kamerasystem verantwortlich. Bei „Tomb Raider II" kümmerte er sich um Laras Pferdeschwanz, neue Bewegungen, Fahrzeuge und Lichteffekte.

1 Ultima Underworld (PC)
Das erste Spiel, bei dem mir die Kinnlade runtergefallen ist

2 Hired Guns (Amiga)
Ich konnte es immer nur für eine halbe Stunde spielen, weil ich Ängst bekam...

3 Robotron (Arcade)
Pures Spielvergnügen...

4 TOCA Touring Car Ch. (PC)
Aber nur, wenn meine Insel einen sehr schnellen Netzwerk-Anschluß hat

5 Final Fantasy VII (PS)
Es gibt immer noch Geheimnisse, die ich beim ersten Spielen verpaßt habe!

Die höchsten Neueinsteiger HOT 5

1 Forsaken
ACCLAIM – PC, PS, N64
Auf die Bikes, fertig, los: ein „Descent"-Klone mit exzellenter Grafik und sehr intelligenten Gegnern

2 Gex 3D
CRYSTAL DYNAMICS – PC, PS, N64
Gecko Gex nimmt in diesem hervorragenden Jump&Run manch anderen Helden auf die Schippe

3 Lucky Luke
INFOGRAMES/OCEAN – PS
Jump&Run mit dem berühmten Comic-Helden, der viel schneller zieht, als jede Playstation lädt

4 Gran Turismo
SONY – PS
Eine Rennspiel-Simulation, die Meilenstein-Qualität hat. Wer braucht da noch echte Autos?

5 Battlezone
ACTIVISION – PC
Komplexe Mischung aus Action- und Strategie-Elementen, in spannende Missionen gepackt

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Kino", „TV" und „Online".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SAT: Sega Saturn
SNES: Super NES
GB: Gameboy

Das grüne Kästchen zeigt an, daß das Spiel in einer früheren Ausgabe für ein anderes System getestet wurde, zum Beispiel:

[illegible] bereits getestet in SCREENFUN 11/97

In dem orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist. Unser Beispiel: Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation im Heft 11/97 getestet. Getestet wird die PC-Version, während sich Saturn-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch oder Englisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutsche Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „D/E" wird zwar die englische Version getestet, doch eine deutsche Version folgt bald.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wieviel Ihr auf den Tisch blättern müßt. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bißchen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück etwas billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht:
Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.
Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.

Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

PC | PS | N64 | SAT | D/E

Screen Fun

Action für Fortgeschrittene und Profis

ca.100 DM | Grabi-Soft | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Empf.*: Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Rasante 3D-Grafik. Einfache Steuerung, ausgebuffter Zwei-Spieler-Modus

Schade, schade, läuft nur auf einem schnellen PC mit 3D-Karte

Anspruchsvolle Action mit Luxusgrafik. Läßt die Konkurrenz alt aussehen

1

* bereits getestet in SCREENFUN 11/97

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel mißfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wieviel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

Adventure

Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Zu den KLassikern zählen „Baphomets Fluch" und die „Monkey Island"-Serie

3D-shoot

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören neben indizierten Spielen „Jedi Knight", „Turok" und „Alien Trilogy"

Fight

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? Spiele-Hits wie „Virtua Fighter", „Tekken" und „Street Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß

Sport

Ob Fußball, Formel 1 oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Beispiele: „FIFA 98" sowie die Serien „NHL", „NBA" oder „Anstoss 2"

Flight

Ihr schwingt Euch gerne in die Lüfte? Dann kommen Simulationen wie „EF 2000", „Comanche 3" oder das futuristische „Wing Commander" gut

Speed

Rennspiele sind eine Klasse für sich. Empfehlenswert sind „WipEout", „Grand Prix 2", „Mario Kart 64", „Formel 1 '97" und „Wave Race 64"

Rollenspiele

Mit einer Heldengruppe durchstreift Ihr ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Final Fantasy VII" und die „Ultima"-Spiele

Jump & Run

Geschick und genaues Timing sind bei diesem Genre gefragt. Gute Vertreter sind „Super Mario 64", „Crash Bandicoot" und die „Sonic"-Reihe

Strategie

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerläßlich. Die Prominenz heißt „Command & Conquer", „Sim City" und „Age of Empires"

Mixed

Manche Spiele lassen sich beim besten Willen nicht einordnen. „Tetris", „Star Wars Monopoly" oder „Swing" fallen in diese Rubrik

MACH' ENGLAND REIF FÜR DIE INSEL

FRANCE 98
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

EA SPORTS

www.easports.com
Manufacturer of Official Licensed Product.

Gewinnen Sie den Cup und spielen Sie den WM-Klassik-Modus.

Star-Spieler wie Andreas Möller und David Ginola im Motion-Capturing.

Alle 10 WM-Stadien, einschließlich des Stade de France.

Das einzige offizielle Videospiel zur WM '98

WINDOWS 95 PlayStation

Software © 1998 Electronic Arts. EA Sports, das EA Sports Logo, und Electronic Arts sind Schutzmarken von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. Offizielles Lizenzprodukt des FIFA World Cup France 98. © Diet Premier 98 Edition und das offizielle Maskottchen sind Schutzmarken von IEE, und alle Urheberrechte liegen bei IEE. © Der offizielle FIFA Weltmeisterschaft ist eine Schutzmarke der FIFA. PlayStation und [illegible] sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Windows ist entweder eine Schutzmarke oder eingetragene Schutzmarke der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. © Le Stade de France/Claude Costantini, Michel Marcus, Michel Regnaud, Aymeric Zublena/ACMP Paris/© New York, 1998. Alle Rechte vorbehalten.

Mit Karacho auf Rettungsmission: Andy fliegt los, um seinen Hund zu suchen

Heart of Darkness

Keine Zeit für Durchhänger: Andy erlebt Abenteuer in einer anderen Dimension

Der Junge Andy muß sich in diesem haarsträubenden 2D-Jump&Run immer tiefer in eine düstere Welt vorwagen – bis ins „Herz der Dunkelheit".

Böse und witzig zugleich: Der niederträchtige Diener des Herrschers der Dunkelheit sorgt durch seine tolpatschige Art in den rund 30minütigen Renderfilmen für Lacher

Die Schule schlaucht. Ganz besonders dann, wenn einen der Lehrer nicht ab kann und in den Schrank sperrt. Genau das passiert dem kleinen Andy. Doch dies ist nur der Beginn eines völlig alptraumhaften Tages. **Als Andy kurz darauf mit seinem Hund Whisky im Park spielt, ereignet sich eine Sonnenfinsternis. Dabei wird Whisky zu seinem Entsetzen in eine andere Dimension geschleudert.**

Im selbstgebastelten Raumschiff macht sich Andy sofort auf die Suche nach seinem Vierbeiner. Er landet in einer unwirtlichen Welt voller dunkler Gefahren. Hier übernimmst Du das Steuer(kreuz): Die Schatten von Flora und Fauna entwickeln mit großer Geschwindigkeit ein tödliches Eigenleben und trachten Deinem jungen Helden nach dem Leben.

Für einen Elfjährigen weiß sich Andy aber gut zu wehren: Seine selbstgebastelte Blitzkanone sieht nicht nur so ähnlich aus wie die Mega-Wumme aus „Men In Black", sondern sie ist auch fast so wirkungsvoll.

Andy kann in jede beliebige Richtung schießen, was auch sehr wichtig ist, da er häufig von mehreren Seiten gleichzeitig angegriffen wird.

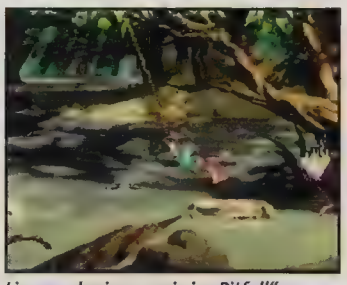
Im weiteren Verlauf des ungewöhnlichen Abenteuers überschlagen sich die Ereignisse: Auf seiner Suche trifft Andy auf Amigo und dessen friedliebenden Stamm fliegender Strahlemänner, die ihn in den Filmsequenzen tatkräftig unterstützen. Gerade als der durchgeknallte Medizinmann prophezeit, das Dorf sei vor den dunklen Mächten sicher, werden Andy und seine neuen Freunde von eben diesen Heerscharen des Bösen angegriffen. Ehrensache, daß Andy hilft, das Dorf zu verteidigen.

Nachdem ein fettes Ungetüm Andys Ballermann mit seinem Snickers verwechselt hat, mußt Du Dich um eine neue Waffe kümmern. Da kommt Dir ein geheimnisvoll leuchtender Stein auf dem Meeresgrund gerade recht.

Frohnaturen: Amigo und seine Artgenossen sind friedliche Wesen

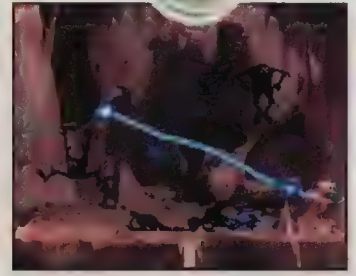
Aus dem Intro: In seinem Baumhaus zimmert Andy sich ein Raumschiff (PS)

Nicht einmal unter der Erde hat man seine Ruhe! Wenn Du die Roboter nicht schnell genug erledigst, vermehren sie sich. Da hilft nur gut gezielte Familienplanung (PC)

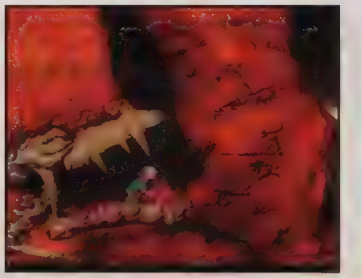


Lianenschwingen wie in „Pitfall": Die Animationen sind klasse! (PS)

Wenn Du diese Begegnung überleben möchtest, mußt Du schnell sein (PS)



Andy am Abzug: Die feigen Schattenmonster greifen in Scharen an (PS)

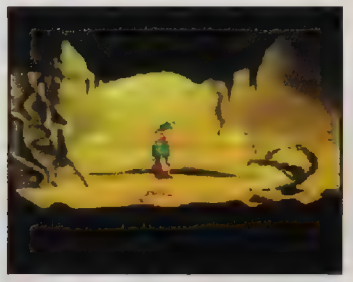


Wenn der Absprung gelingt, kann sich Andy an einigen Felsen festhalten (PS)

INFO

Unendliche Geschichte

Schon 1992 wurde mit der Arbeit an „Heart of Darkness" angefangen. Der Titel sollte nämlich auch für den Saturn erscheinen. Sega sicherte sich die Vorab-Exklusivrechte, um einige Monate Vorsprung vor Playstation und PC zu bekommen. Leider gingen Sega mit der Zeit die Käufer flöten und die Mittel aus, dieses Jump&Run zu fördern. Trotzdem durfte das Spiel nicht für PC oder Playstation erscheinen, ohne daß eine Saturn-Version in den Läden stand. Inzwischen ist Segas Exklusivrecht jedoch abgelaufen. Nachdem Virgin den Titel nicht mehr haben wollte, zog Infogrames das große Los.



Die leuchtenden Pollen schmecken der Pflanze und lenken sie von Andy ab (PS)

Durch die Kraft des Steins kann Andy gelb-grüne Energiebälle auf die Gegner schleudern und sogar Höhlen zum Einsturz bringen, wenn Du einen besonders dicken Energieball abfeuerst. Diese Kraft mußt Du in einem Level auch dem Stamm zuspielen und dazu in eine Höhle vordringen, in der riesige Steinsäulen durch Schalter hin- und herbewegt werden müssen.

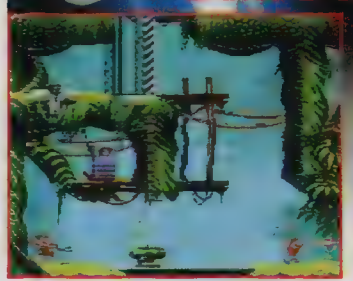
Die Schattenmonster sind zwar Deine zahlreichsten Gegner, doch bei weitem nicht Dein einziges Problem. Gigantischen Sumpfmonstern mit einem Mordsappetit und genauso verfressenen Pflanzen mußt Du durch geschickte Lauf- und Sprungmanöver ausweichen. Andy verfügt zwar nicht über so viele Aktionsmöglichkeiten wie sein Konkurrent Abe aus „Oddworld", dennoch hat der Knirps einiges auf dem Kasten: So kann er zum Beispiel an vielen Wänden hochklettern und dabei auch schießen, er schwingt sich von Lianen, er läuft und kriecht.

Hitzköpfige Spielernaturen, die unentwegt mit gedrückter Lauf-Taste zocken, werden aber nicht sehr weit kommen: Oft mußt Du Deine Umgebung genau sondieren, denn nicht nur Eingänge, sondern auch hinterhältige Trickfallen sind teilweise gut versteckt. Ein einziger Fehltritt kann da schon den Tod bedeuten. Da Du besonders beim ersten Spiel sehr oft im Dunkeln tappst, war es nur fair von den Entwicklern, Andy unendlich viele Leben mit auf den gefährlichen Weg zu geben.

Das Level-Design von „Heart of Darkness" schlägt in die gleiche Kerbe wie „Oddworld – Abe's Oddysee". Bildschirm für Bildschirm mußt Du Steine verrücken, Schlingpflanzen emporklettern und an Skeletten herumkraxeln. In den späteren Levels werden die Hindernisse immer komplexer. Du mußt häufig mehrere Bildschirme zurücklaufen, um beispielsweise einen Schalter umzulegen oder einen Gegner aus dem Weg zu räumen. Hier sind schnelle Reflexe und

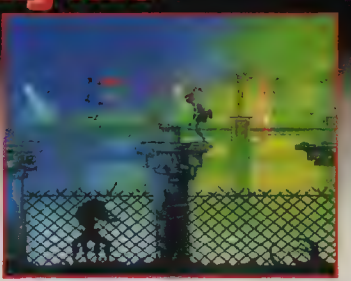
Andys Raumschiff: alte Skateboards, Spielsachen und einige „Leihgaben" aus Mutters Küche

Genre-Klassiker und König Abe

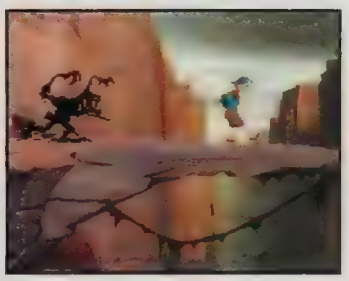


Team-Chef Frédéric Savoir zauberte Mitte der 90er Jahre den wegweisenden Plattform-Klassiker „Flashback"

Crew-Mitglied Eric Chahi machte sich mit dem Adventure „Another World" einen Namen in der Spieleszene

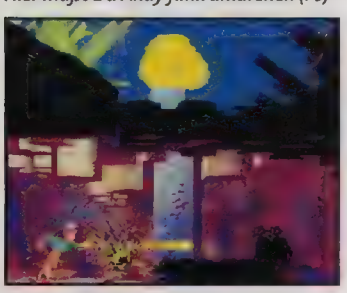


Innovativ und bis heute unerreicht: „Oddworld – Abe's Oddysee" entzückte im vergangenen Jahr PC- und PS-User

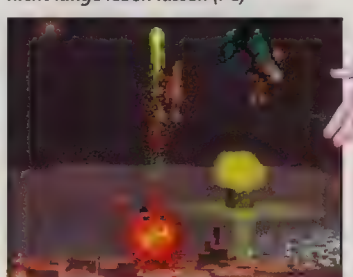


Schattenmonster, ich hör' Dich trapsen! Hier mußt Du Andy flink umdrehen (PS)

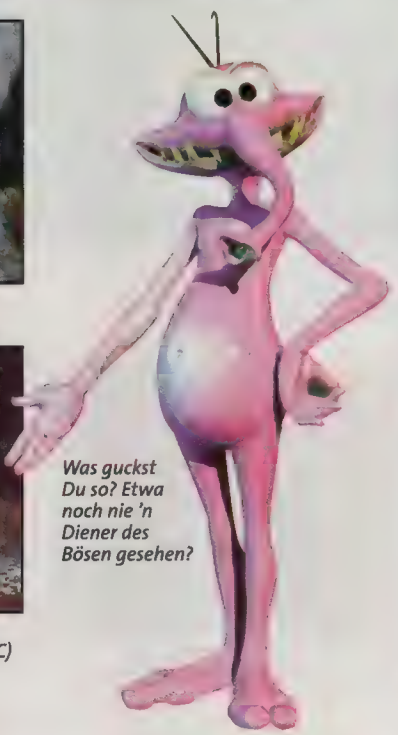
Die fetten Wandwürmer solltest Du nicht lange leben lassen (PC)



Suche einen Weg, wie dieser Stein aus dem Wasser kommt (PC)



Der ist jetzt gut durch: Auch die Schattenmonster können schießen (PC)



Was guckst Du so? Etwa noch nie 'n Diener des Bösen gesehen?

TiPS

Überleben im Dunkeln

- Sobald Andy den Kristall auf dem Meeresgrund berührt hat, kannst Du auf zwei Arten feuern: Der normale Schuß erledigt Schattenmonster. Der Superschuß räumt Hindernisse aus dem Weg. Darum solltest Du ruhig ein wenig mit dem Superschuß experimentieren und ihn auf Pflanzen und Felsen richten.
- Daumen weg vom Run-Button! Wenn Du ein Gebiet noch nicht vollständig erkundet hast, solltest Du Dich nur ganz vorsichtig vorwärts bewegen, da Du immer mit Trickfallen und Monstern rechnen mußt.
- Achte auf die Schatten in Deiner Umgebung. Oft entwickeln die Schatten von Pflanzen ein unangenehmes Eigenleben und versuchen, Andy zu fressen.
- Wenn Andy taucht, mußt Du auf seine Luftblasen achten. Je größer die Blasen werden, desto weniger Luft bekommt er. Unter Wasser hast Du keine Möglichkeit „nachzutanken", also schnell zur Oberfläche zurück! Alle Unterwassergegner greifen in einem bestimmten Takt an. Beobachte sie kurz und schwimme dann zügig an ihnen vorbei.

Heart of Darkness

Ein klarer Fall für die Artillerie: Bei der Verteidigung des Dorfes gegen die dunklen Schattenwesen hilft Hundebesitzer Andy, wo er nur kann (PC)

vor allem Kombinationsgabe gefordert. Sollte Andy sterben, beginnt das Spiel wieder im selben Bild oder in unmittelbarer Nähe, so daß Du bereits absolvierte lästige Stellen nicht unbedingt noch einmal bewältigen mußt.

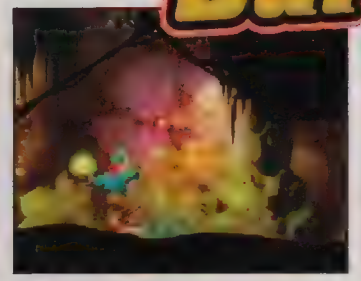
Die hervorragenden Rendersequenzen verleihen „Heart of Darkness" eine so dichte Atmosphäre, daß es sich auch an der Filmwelt Hollywoods messen kann. **Die Übergänge zwischen Renderfilm und Grafik im Spiel sind fließend und nahtlos.** Leider rutschten die Storyschreiber oft in sehr kitschige Dialoge oder Situationen ab, was vor allem älteren Spielern ziemlich auf die Nerven gehen kann.

Ähnliches gilt für den bombastischen Soundtrack von epischer Breite. Wie bei einer Hollywood-Produktion verpflichtete man einen der dortigen Komponisten – hier Bruce Broughton, der unter anderem die Filmmusik zum Klasse-Western „Silverado" schrieb – sowie das Londoner Sinfonieorchester. Allerdings hörst Du nur an einigen besonders spannenden Stellen und in den Zwischensequenzen die Geigen, Pauken und Trompeten. Ansonsten klingen lediglich – famose – Soundeffekte aus den Lautsprechern. Durch all diese ausgeklügelten Einzelheiten gewinnt das packende Spiel zusätzlich an erwartungsvoller und unheilschwangerer Atmosphäre.

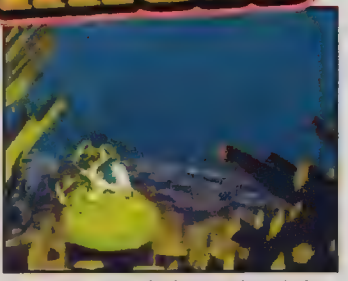
Der sechsköpfige Kern des Entwickler-Teams um Frédéric Savoir und Eric Chahi arbeitete seit 1992 an diesem Titel. Ursprünglich sollte „Heart of Darkness" lange vor „Oddworld" erscheinen, das hat aber nicht geklappt (siehe Info-Kasten). PC-Spieler müssen daher leider mit veralteter VGA-Auflösung bei der Grafikdarstellung vorlieb nehmen. Eine Anpassung an heutige Standards wäre sehr aufwendig gewesen und hätte das Projekt zeitlich wieder nach hinten verschoben.

Die Playstation-Fassung nutzt die ganze Farbpalette von 16 Millionen (!) Farben. Die etlichen tausend Animationsphasen des Helden und seiner Gegner sind bemerkenswert detailliert und brillant umgesetzt – sicher mit ein Grund, weshalb man die Playstation-Version auf zwei CDs verteilen mußte.

Insgesamt hat sich die lange Wartezeit gelohnt. Wenn Du „Heart of Darkness" spielst, wirst Du durch die exzellente Präsentation so schnell von der Atmosphäre gefesselt, daß Du zunächst wirklich glauben könntest, Du seist im Kino. „Oddworld" ist zwar um einiges komplexer und in manchen technischen Bereichen auch weiter fortgeschritten, dennoch wirst Du mit „Heart of Darkness" nicht zu kurz kommen. PC- und Playstation-Spieler sollten diesen Titel überdimensional groß auf ihren Einkaufszettel schreiben.

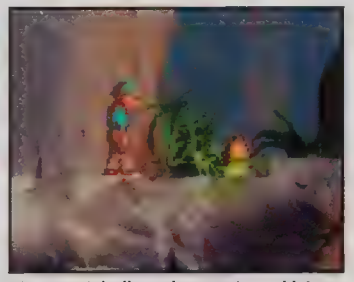


Dank der Energie des Steins kann Andy auch Felsen aus dem Weg räumen (PC)

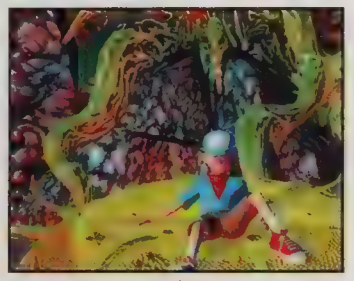


Bruzel: Wenn Andy den Leuchtstein berührt, erhält er Energie zum Schießen (PC)

Maahlzeit! Amigos Freunde haben noch nie einen Menschen gesehen (PC)



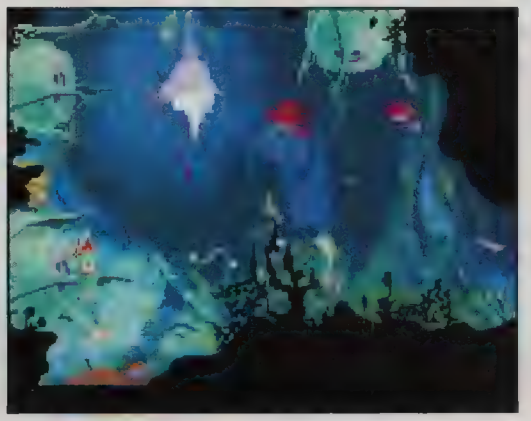
Ein Energieball macht aus einem kleinen Korn eine große Schlingpflanze (PC)



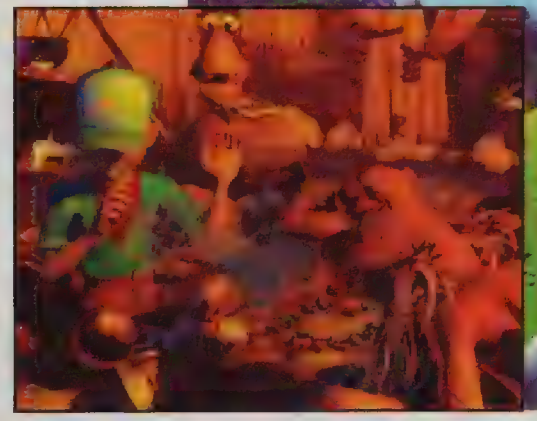
Das war knapp: Nach einem Sturz ist Andy auf einer Pflanze gelandet (PC)

Kanone versus Rüssel: „Wo ist Whisky?" Andy ist am Drücker und echt sauer (PC)

Null Bock auf Hundehimmel: Whisky will gerettet werden



Blubb, blubb, weg war er: Die saugenden Seeanemonen sind zwar hübsch anzusehen, aber auch ebenso gefräßig (PS)



Hüst: Wir wissen zwar nicht, was der Medizinmann geraucht hat, aber einige seiner Visionen raten eher davon ab (PC)

PC | PS | D

Heart of Darkness

Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM	Infogrames	1 Spieler

Min.: 486 DX2 66 MHz, 16 MB RAM, Win 95, 84 MB HD. *Empf.:* Pentium 120, 32 MB RAM, Win 95, 84 MB HD

Grafik 2	Sound 1	Dauerspaß 1

Dichte, filmreife Atmosphäre, tolles Level-Design, famose Rendersequenzen

PC-Spielern wird nur VGA-Grafik geboten, nicht so groß wie „Oddworld"

2D-Jump&Run der Spitzenklasse. Andys Abenteuer ziehen jeden in ihren Bann!

1

Text: Christian Henning

BANJO-KAZOOIE

Die Engländer kommen! Rare beweist allen Kritikern, daß ein 3D-Jump&Run nicht unbedingt aus Japan kommen muß, um das beste seiner Art zu sein.

Glubschauge, sei wachsam: Der müllschluckende Wal ist Dir für frische Luft dankbar

Wollen sogar Super Mario vom N64-Thron stoßen: Banjo und Kazooie

Wer ist die Schönste im ganzen Land?" Die potthäßliche Hexe Gruntilda bekommt auf diese Frage eine unerwartet ehrliche Antwort, nämlich: Banjos kleine Schwester Tootles sei viel schöner als sie alte Schreckschraube. Wutentbrannt schwingt sich Gruntilda auf ihren Besen und fliegt in Richtung Bärental, um die holde Kleine zu entführen.

Ihr perfider Plan: Mit einer seltsamen Maschine will die Hexe Tootles' Schönheit klauen und auf sich selbst übertragen. So würde aus Gruntilda eine Schönheit und aus der Bärendame eine unförmige Schreckensgestalt.

Doch die Hexe hat ihre Rechnung ohne Tootles' großen Bruder Banjo und seine Vogelfreundin Kazooie gemacht! In dem neuen Abenteuer aus dem Hause Rare übernimmst Du die wandlungsfähigen Rollen der beiden.

Bis zum Labor der Hexe ist es ein weiter Weg, und erst mal mußt Du Dich mit den Aktionsmöglichkeiten vertraut machen: Der hilfsbereite Maulwurf Boogle verrät verschiedene Sprung- und Verteidigungsarten, damit Du mit Gruntildas Schergen fertig wirst.

Als Bär und Vogel sind Banjo und Kazooie ein Dream-Team: Banjo rollt auf seine Gegner mit Purzelbäumen los, Kazooie pickt Krabben und anderen Fieslinge mit ihrem Schnabel kurz und klein. Die meisten Angriffstechniken lernen die zwei erst im Laufe des Spiels, und auch wenn Du die Tastenkombinationen schon kennst, kannst Du sie nicht benutzen, bevor Boogles sie Dir nicht gezeigt hat.

Besonders hilfreich sind Kazooies Flugkünste. Sie erfordern aber rote Federn, die in den Levels verstreut sind. Ebenfalls weit verbreitet sind blaue Eiergeschosse, mit denen sich die meisten Gegner flugs erledigen lassen.

Doch Armeen von Gegnern sind noch keineswegs das größte Problem: Gruntilda hat die Eingänge in Puzzles verwandelt und einige goldene Puzzleteile in der ganzen Welt verstreut.

Um an die funkelnden Puzzleteile heranzukommen, müssen Banjo und Kazooie unterschiedliche Aufgaben lösen: Ein gigantischer Termitenhügel ist zu erklimmen, ein Eisbär will ein Schlittenrennen mit Dir fahren, und ein müllschluckender Metallwal möchte gerne an die frische Luft. In der großen Wüste mußt Du den geheimen Eingang zu einem Pharaonengrab finden und freilegen, doch hüte Dich vor dem Treibsand! Und im Innern der Sphinx machen Dir schiefgewickelte Mumien zu schaffen.

Es gibt noch eine zweite Möglichkeit, im Spiel weiterzukommen: Wenn Du in den Levels genug goldene Noten gesammelt hast, kannst Du verzauberte Notentüren öffnen, die neue Wege zu weiteren Levels erschließen. Neben den Noten sind in jedem Level auch noch fünf putzige Gestalten versteckt, die Jinjos. Sie möchten gerne von Dir gerettet werden.

Außerdem findest Du an einigen Stellen silberne Totenköpfe, die Du zu einem Schamanen bringen mußt. **Wenn der Zauberer genügend Totenköpfe hat, kann er Banjo in eine Termite, ein Walroß, eine Hummel oder ein Krokodil verwandeln.**

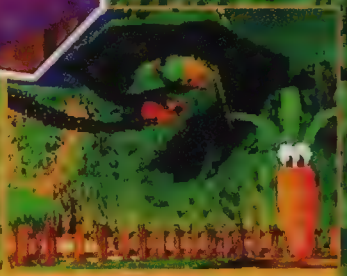
Hin und wieder haut das mit dem Zauberspruch allerdings nicht so ganz auf Anhieb hin und Banjo steht plötzlich für einige Sekunden als Waschmaschine da.

Nach seiner Verwandlung nimmt Banjo typische Eigenschaften der anderen Tiere an. Dann kann er zum

Dieser Schamane hat noch nicht viel Zauber-Erfahrung

Rest In Peace: Dieser lebendige Grabstein hat es auf den gutmütigen Bären abgesehen

Banjos kleine Schwester Tootles gilt als das schönste Mädel weit und breit



In Maulwurf Boogles' Trainingslevel trittst Du gegen lebendes Gemüse an

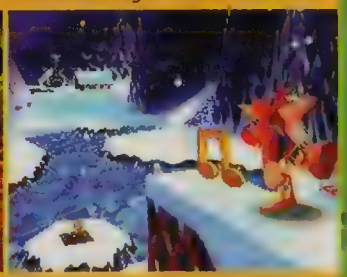
Damit der Baum so schön aussieht, mußt Du ihn erst einmal schmücken und den Strom einschalten

Diese Tür kann nur mit Noten geöffnet werden

Goldene Noten finden sich überall. Du solltest möglichst alle einsammeln

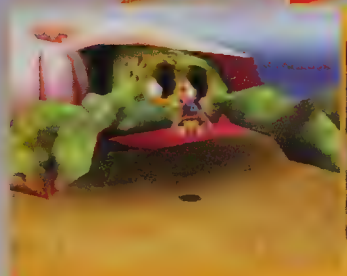
Bis zu 100 Eier kann Kazooie in ihrem Rucksack herumtragen. Damit spuckt sie auf ihre Gegner

Eine goldene Feder macht Banjo und Kazooie für kurze Zeit unverwundbar



Schönes Wetter, so weit das Auge reicht: Kein Nebel stört das Sichtfeld

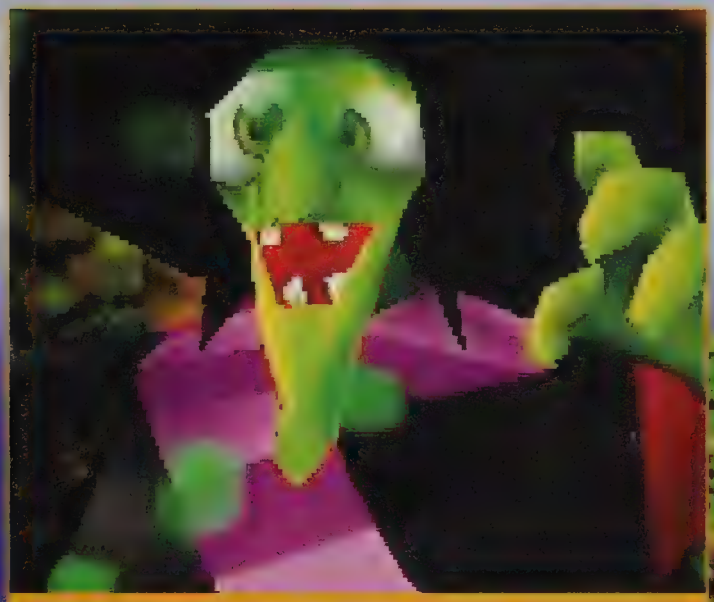
BANJO-KAZOOIE



Kazooie muß dem Fiesling in der Muschel mehrmals in die Augen pieken

Zu einem ordentlichen Wüsten-Level gehört auch eine Sphinx-Parodie

Ab in die Vase: Die Level-Zugänge sind an den undenkbarsten Orten versteckt

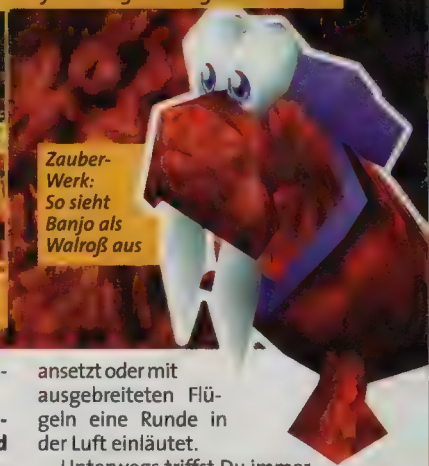


Was hat sie nicht schon alles ausprobiert? Teebeutel, Gurkenmasken (daher der grüne Teint?) – irgendwie kann man die Verzweiflung der Hexe verstehen, oder?

Auch ein Schlittenrennen mit einem Eisbären steht auf dem Programm

Das Spiel im Spiel: Umringt von Lava, mußt Du Fragen richtig beantworten

Hier spukt's! Wo sind die Geisterjäger, wenn man sie mal braucht?



Zauber-Werk: So sieht Banjo als Walroß aus

TiPS

Sehen, hören, nehmen

- Bei „Banjo – Kazooie" gibt es kein Zeitlimit. Du kannst deshalb jeden Level sorgfältig durchstöbern. Oft findest Du nicht nur versteckte Extras, sondern auch Eingänge zu neuen Räumen.
- Höre immer auf das, was Dir die Bewohner erzählen und hilf ihnen, wo Du nur kannst. Besonders bei dem Maulwurf Boogles, der Dich mit neuen Eigenschaften vertraut macht, solltest Du gut hinhören.
- Brentilda erzählt Dir jedesmal, wenn Du sie triffst, drei Dinge über ihre böse Schwester. Insgesamt können sich daraus knapp 300 Fragen ergeben. Schreibe die Hinweise während des Spielens am besten mit.
- Sorge immer dafür, daß Du genug rote Federn und blaue Eier mit Dir führst. 100 Eier und 25 Federn kannst Du maximal mitnehmen. Von den goldenen Unverwundbarkeitsfedern darfst Du jedoch bloß zehn Stück mitnehmen.
- Lasse keine einzige goldene Note liegen. Im späteren Spielverlauf gelangst Du an eine Tür, für deren Öffnung Du über 800 (!) Noten benötigst.

Maulwurf Boogles bringt Dir in jedem Level neue Tricks bei

Beispiel fliegen oder in eiskaltem Wasser schwimmen, ohne zu erfrieren.

Durch ihre ausgeklügelten Eigenschaften verschmelzen der Bär und die Vogeldame zu einem Allround-Talent – mit Deiner Hilfe rettet es sich aus fast jeder seltsamen Lage. Wenn ein Berg etwa zu steil für den beleibten Banjo ist, kannst Du per Knopfdruck dafür sorgen, daß Kazooie den Berg hochrast und dabei den Bären huckepack trägt. Während dieser Zeit bist Du zwar schneller unterwegs, kannst Dich aber nicht gegen feindliche Angriffe wehren.

Gummistiefel sorgen dafür, daß Du in den Sümpfen nicht von Piranhas angeknabbert wirst. Turnschuhe lassen das dynamische Duo für einige Zeit durch die Levels flitzen. Und grüne und rote Sprungsteine ermöglichen, daß Kazooie entweder zu einem extrahohen Supersprung ansetzt oder mit ausgebreiteten Flügeln eine Runde in der Luft einläutet.

Unterwegs triffst Du immer wieder auf die gute Fee Brentilda, die Schwester der bösen Hexe. Sie versorgt Dich mit interessanten Infos über Gruntilda, die Du Dir am besten aufschreibst. In der letzten Welt wartet nämlich ein überdimensionales Brettspiel auf das Heldenduo. In diesem Spiel mußt Du, umgeben von gefährlich heißer Lava, eine Reihe von Multiple-Choice-Fragen richtig beantworten. Du mußt zum Beispiel Gruntildas Spitznamen in der Schule oder ihre Lieblingsfarbe wissen, um das Brettspiel zu gewinnen.

Das durchdachte Jump&Run wird durch die kunterbunte und einfallsreiche Grafik wundervoll in Szene gesetzt. **Die Levels sind teilweise noch größer als die von „Super Mario 64" und technisch einwandfrei.**

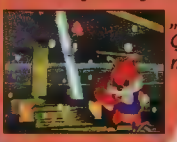
Nirgends ploppt ein größeres Polygon weg, obwohl keine störenden

Big brother is watching you: Als Krokodil kann Banjo ein wenig auf dem Riesenreptil herumwandern. Die Nasenlöcher führen in das Innere des grünen Ungeheuers

INFO

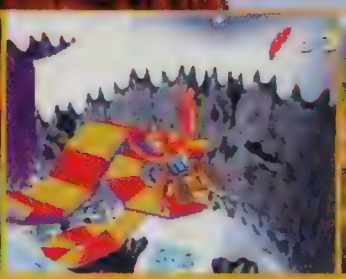
Arbeit, Arbeit, Arbeit

- Noch bevor sich der Erfolg von „Diddy Kong Racing" gelegt hatte, stand „Banjo – Kazooie" in den Läden. Auch Rares nächstes Projekt erscheint mit etwas Glück noch dieses Jahr: **„Conker's Quest"** ist ebenfalls ein 3D-Jump&Run. Die Hauptrolle spielt zwar das Eichhörnchen Conker, doch die wahre Attraktion soll ein Vierspieler-Modus sein.
- Für das heißersehnte **„Donkey Kong World"** (Arbeitstitel) fürs N64 mußt Du Dich jedoch noch länger gedulden.
- Unter der Internet-Adresse ***www.banjo-kazooie.de*** hat der Club Nintendo eine eigene „Banjo – Kazooie"-Homepage eingerichtet. Dort können weitere Tips, Tricks und interessante News über das Spiel und natürlich über Rare nachgeschlagen werden.



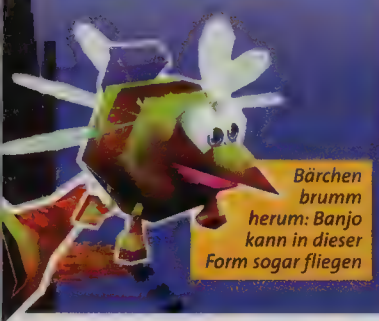
„Conker's Quest": der nächste Hit?

Die gute Brentilda plaudert Wissenswertes über ihre böse Schwester aus



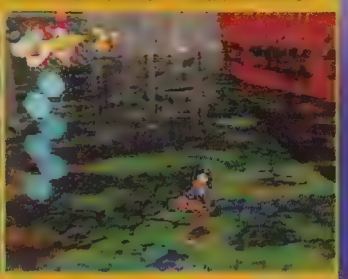
Up, up and away: Der Schal des Riesenschneemanns ist die Landebahn

Der Pirat weint um seinen versunkenen Schatz und ist Nichtschwimmer



Bärchen brumm herum: Banjo kann in dieser Form sogar fliegen

Keine Angst, Banjo, das im Hintergrund ist doch bloß eine Statue!



Detaillierte Grafik: Wenn Du genau hinschaust, siehst Du einen Ölfilm

Hi, Fisch! Er hat Banjo zum Fressen gern

Nanu, haben Banjo und Kazooie etwa zu oft „Trainspotting" gesehen?

So kann's aussehen, wenn aus einer Hexe ein grünes Mega-Babe wird

Banjo hat Biß: So mancher Gegner läßt sich perforieren

Nebelbänke à la „Turok" zu sehen sind. Die Texturen sind nicht nur sehr abwechslungsreich, sondern auch ebenso detailliert. Dadurch wirkt die farbenprächtige Umwelt noch realistischer als bei anderen Vertretern des Genres. Obendrein spendierten die fleißigen Programmierer ihren Helden etliche lustige Animationsphasen.

Die leichtgängigen Musikstücke sind zwar nicht mit ohrwurmtauglichen Melodien angereichert, nerven aber aufgrund ihres Abwechslungsreichtums auch bei stundenlangen Spielsessions nicht. Darüber hinaus hat fast jede kleine Bewegung oder Aktion einen eigenen Soundeffekt in sehr guter Qualität.

Die Jungs von Rare haben sich also ganz schön was einfallen lassen, um gegen das bisherige Nonplusultra „Super Mario 64" bestehen zu können. Und sie haben es geschafft! Der Geniestreich des „Mario"-Erfinders Miyamoto liegt jetzt drei Jahre zurück. Drei Jahre, die Rare dazu nutzte, auf den brillanten Ideen von „Super Mario 64" aufzubauen, und noch cleverere Rätsel, noch mehr Aktionsmöglichkeiten der Spielfiguren und noch coolere Gags in ihr Werk zu packen. So sind etwa die Gespräche mit den Bewohnern der Welt durch viele Witze und Sticheleien gegen (nur scheinbar) abwesende Helden aufgelockert.

Rare bediente sich häufig der westlichen Mythologie und Märchenwelt, was ihr Jump&Run noch zusätzlich vom fernöstlichen Spiele-Gros unterscheidet. Einige Spielelemente werden Ältere zudem an „Wonderboy V" oder „Gunstar Heroes" erinnern.

Nachdem „Yoshi's Story" den hohen Erwartungen nicht gerecht wurde, dürfen alle N64-Fans jetzt endlich wieder breit grinsen: „Banjo – Kazooie" ist das zur Zeit beste 3D-Jump&Run und erscheint exklusiv für ihre Lieblings-Konsole. O

N64 | D

Banjo – Kazooie

Jump&Run für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | Rare/Nintendo | 1 Spieler

- unterstützt internen Modulspeicher

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Brillantes Spieldesign, haufenweise Ideen genial umgesetzt – einfach toll!

Selten kommt's vor, aber hier gibt's wirklich nichts zu meckern

Ein rundum gelungenes 3D-Jump&Run, das Videospiel-Geschichte schreiben wird

1

Text: Christian Henning

Gegen feindliche Rudel: Diese Rakete zersplittert in viele kleine Geschosse

CONFLICT: FREESPACE THE GREAT WAR

Schwing Dich in den Pilotensessel und jage durch den besten Weltraum-Shooter, der je über Deinen Bildschirm flimmerte.

Das All leuchtet. Um Dich herum flackert ein regelrechtes Gewitter an Lasersalven und Plasma-Geschossen. Doch die Hauptmasse der farbigen Lichtblitze kommt aus verbündeten Kanonen, Deine Schilde halten, und der Gegner hat kaum noch Chancen. Plötzlich öffnet sich ein riesiges Sprungtor und ein riesiger Kreuzer der Angreifer erscheint...

Solche Begebenheiten kommen in Interplays Weltraum-Schießerei „Conflict: Freespace – The Great War" oft vor. **Wie im Klassiker „Wing Commander" rauschst Du an Bord eines Jägers durch die Weiten des Alls, um der Menschheit zu dienen und ihre Feinde zur Strecke zu bringen.** Hier bekriegen sich die Erdlinge mit den Vasudanern, einer nichtsnutzigen Alien-Spezies.

Das große Problem kommt jedoch noch: Mitten im alltäglichen Techtelmechtel der beiden Parteien tauchen Unbekannte auf, die über extrem dicke Waffen und unzerstörbare Schilde verfügen. Sie zerstören alles, was ihnen begegnet, und Erdlingen sowie Vasudanern bleibt nichts anderes übrig, als sich gegen den übermächtigen neuen Gegner zu verbünden. Wie sich herausstellt, sind die Shivaner, die neuen Feinde, gar nicht so unbesiegbar. Schon lastet die Verantwortung auf Dir – rette die Menschheit!

In den nun folgenden Missionen – es sind insgesamt 60 – sicherst Du mit Deinen Flügelmännern Frachter oder Kreuzer und attackierst gegnerische Nachschublinien. Ja, Du mußt einem Deiner Dickschiffe sogar einen Korridor durch ein Asteroidenfeld ballern. Natürlich verläuft keine einzige Mission wie geplant. Du tappst in gegnerische Hinterhalte oder wirst völlig unerwartet verraten.

Doch im 3D-Weltraum kannst Du Dich auf Deinen besten Freund, Dein Schiff, verlassen. Zu Missionsbeginn wird das passende Gefährt mit optimaler Bewaffnung ausgesucht. Viele Arten von Geschützen und Raketen stehen zur Verfügung. Dann geht es gut gerüstet gegen den Feind.

Mit einem ganzen Wust an Tastaturbefehlen steuerst und konfigurierst Du Deinen Jäger bis ins kleinste Detail. Positiv fällt dabei das sehr gute „Auto Speed"-System auf. Solange es eingeschaltet bleibt, wird Deine Geschwindigkeit automatisch an die des gewählten Gegners angepaßt.

Ein weiterer großer Pluspunkt des Space-Shooters ist die durchgestylte Grafik. Sie kommt ohne große Effekthascherei aus, hat aber viel Stil und sieht sehr, sehr schön aus.

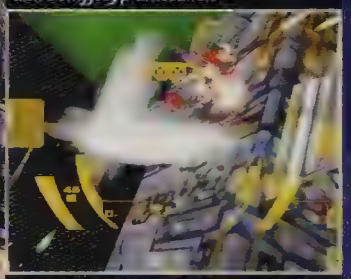
„Conflict: Freespace" mag ein reichlich klischee-beladener Shooter sein, der sich durch keinerlei bahnbrechende Innovationen von „Wing Commander" unterscheidet. Aber er ist durchgestylt, fehlerfrei und macht extrem lange extrem viel Spaß. Bei diesem Spiel paßt einfach alles und ist optimal aufeinander abgestimmt. Es gibt keinerlei Mankos, die stören könnten, und so kommt garantiert jeder Joystick-Akrobat auf seine Kosten.

Text: Knut Gollert

Witzig: Welche Farbe soll Dein Cockpit-Display haben?

Für jede Einsatzgruppe kannst Du den Schiffstyp einstellen

Welche Knarre darf es sein? Hier kannst Du jeden Flieger bewaffnen



Noch lebt er: Wenn Du Gegner triffst, leuchten ihre Schutzschilde grell auf

Wichtige Infos im unteren Teil des HUDs (Heads-up-Display): Ganz links der angewählte Feind mit Entfernung und Geschwindigkeit. Rechts daneben der Status seiner Schilde. In der Mitte der Radar. Rechts davon Dein Jäger. Mit den Balken ganz rechts stellst Du die Energieverteilung zwischen Kanone, Schild und Antrieb ein

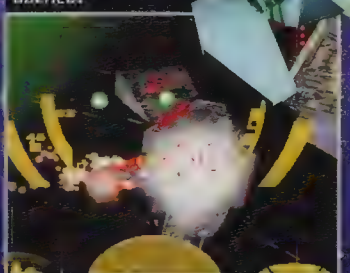
Genau in der Schußlinie: Dieser Shivaner darf von der unschlagbaren Prometheus-Kanone kosten

Zu Beginn des Spiels stehen Vasudaner (r.) und Menschen (u.) noch auf Kriegsfuß

Hier geht's rund: Im Eifer des Gefechts mußt Du aufpassen, daß Du keine Kollegen triffst

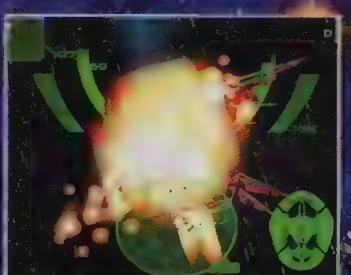
Das beeindruckende Intro erzählt die Geschichte eines Mannes...

...der es leider nicht überlebt



Hilfreich: Einige zielsuchende Raketen erleichtern Dir die Arbeit

Sieg: Dieser shivanische Kreuzer wurde soeben erfolgreich erobert



Auf in die ewigen Jagdgründe: ein Shivaner beim Auseinanderbrechen

In „Freespace" gibt es Schiffe aller Größen: hier ein mittelgroßer Bomber

TiPS

- Das automatische Match-Speed-System solltest Du grundsätzlich angeschaltet lassen (ALT+M). Dadurch bist Du immer direkt am Feind. Willst Du trotzdem mal ordentlich Gas geben, benutze den Afterburner.
- Vergiß nie, Deinen Flügelmännern wichtige Befehle zu geben. Es lohnt sich auch, den verschiedenen Gruppen unterschiedliche Befehle zu geben. Während Die einen angreifen, kannst Du die anderen zur Sicherung eines der Dickschiffe abstellen.
- Mußt Du gegen einen gegnerischen Kreuzer antreten, lohnt es sich, zuerst die Waffensysteme zu zerblasen (mit „S" anwählen). Dazu benutzt Du am besten den Disruptor. Ist dies erledigt, stürzt Du Dich auf den Antrieb. Zu guter Letzt solltest Du noch sämtliche Geschütze zerstören. Dies kannst Du aber auch den Flügelmännern befehlen.
- Im Nahkampf mit anderen Jägern solltest Du grundsätzlich die Leistung auf Antrieb und Schild legen. Schalte die Gun-Power aber nicht ganz ab, sondern beschränke sie auf ein Minimum – die Waffen ziehen nicht so viel Energie.

Conflict: Freespace

Actionspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM	Interplay	1-16 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 250 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 400 MB HD, 3Dfx-Karte

Grafik 1	Sound 2	Dauerspaß 2

Komplexe, doch komfortable Steuerung, viele Missionen, tolle Präsentation

Keine spielerischen Neuerungen gegenüber den Ideen-Vorbildern

Was für ein Feuerwerk: „Freespace" ist rasante Weltraum-Action in Reinkultur!

1

Dead or Alive

Kraftheber, Beinscheren und Brustschwünge – in Tecmos Fightspiel wird mit allen Mitteln gekämpft.

Schuhgröße Kindersarg: Bass (l.) hinterläßt bei Tina einen bleibenden Eindruck

Kazumis Special-Move bietet einen der wenigen Grafikeffekte im Spiel

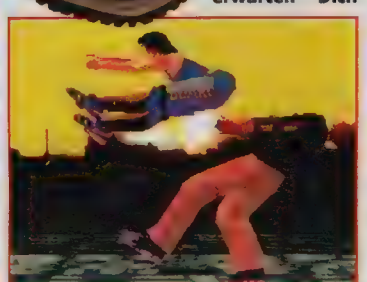
Üble Knack-Geräusche im Gelenk sind sein Markenzeichen: Bayman

Mit ihrer Beinschere schickt die athletische Kazumi jeden auf die Matte

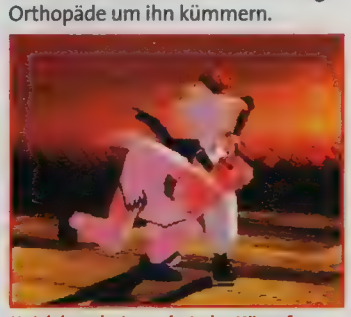
„Dead or Alive" oder kurz „DOA" heißt Tecmos Beitrag zu der beachtlichen Zahl an Fightspielen für die Playstation. Das Spiel hat seine Karriere in der Spielhalle begonnen und wurde nach der Saturn-Umsetzung nun auch für Sonys 32-Bit-Konsole angepaßt.

Daß sich das Warten darauf gelohnt hat, wird gleich beim Einschalten deutlich. Zehn Kämpfer statt bisher neun zeigen sich auf dem Auswahlbildschirm. **In der Mehrzahl erwarten Dich asiatische Fighter, darunter sind drei Frauen. Aber auch ein Wrestler und ein US-Soldat stehen bereit.** Insgesamt wirkt die „DOA"-Riege ein wenig wie zusammengeklaut: Der Drunken-Master Gen-Fu könnte beispielsweise glatt aus „Virtua Fighter 2" rekrutiert worden sein.

Überhaupt scheint sich Tecmo besonders aus diesem Klassiker bedient zu haben: Die Grundelemente der Steuerung – ein Schlag- und Tritt-Button – wurden mit einer neuen Funktion kombiniert, dem Halte-Button. Wenn Dein Gegner zum Beispiel zu einem Tritt ansetzt, kannst Du sein Bein einfach festhalten und ihn dadurch kurzerhand auf die Matte schicken. Anschließend sollte sich ein fähiger Orthopäde um ihn kümmern.



Der kann mich mal: Tina springt ihrem Gegner mit dem Hinterteil ins Gesicht



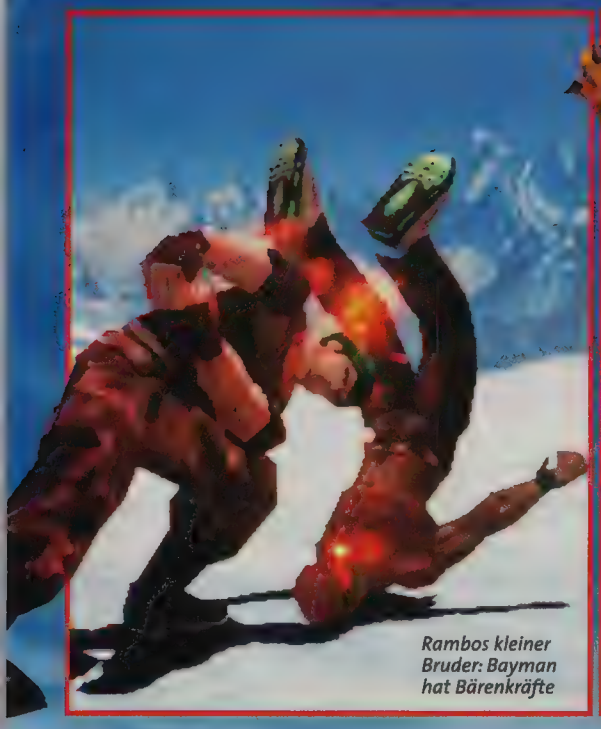
Knick knack, Arm ab: Jeder Kämpfer hat Judo-ähnliche Griffe im Repertoire

Die Kämpfe finden in einer abgegrenzten Arena statt, die die Fighter auch verlassen können. Doch wer dann zu Boden geht, wird per Elektroschlag in die Luft geschleudert, was zusätzlich Energie kostet. Dieses Element gerät schnell zum Taktik-Kniff, denn wer erst mal durch die Lüfte segelt, der gibt seinem Gegner genügend Zeit, sich den nächsten Angriff zu überlegen.

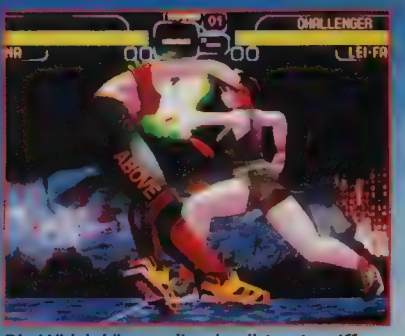
Obwohl der hochauflösende Modus der Playstation genutzt wird, ist die Grafik nicht sonderlich spektakulär. Die Bewegungen wirken leicht abgehackt und nicht sehr realistisch. Die optische Trefferanzeige ist so dünn gesät wie die Geräuschpalette. Es fehlen knackige Sounds und passende Audio-Tracks. Mäßiges Gedudel ist alles, was aus den Lautsprechern kommt.

Dennoch bietet „Dead or Alive" eine Menge Spaß fürs Geld, denn viele Spiel-Modi und Hunderte von Techniken sorgen lange Zeit für Motivation. Zwar gibt es nur drei Zusatzcharaktere zum Erspielen, doch dafür kannst Du jeden Fighter mit bis zu 14 verschiedenen Outfits versorgen.

Da das heiß ersehnte „Tekken 3" noch drei lange Monate auf sich warten läßt, dürfen Fightspiel-Fans ruhig die Faust um die „Dead or Alive"-Packung schließen. Actiongeladene Unterhaltung ist ihnen hier sicher.



Rambos kleiner Bruder: Bayman hat Bärenkräfte



Die Mädels können die schnellsten Angriffe ausführen, sind dafür aber nicht so stark

Wrestlerin Tina ist die stämmigste Kämpferin. Sie hat sehr kraftvolle Würfe drauf

Interview mit Tomonobu Itagaki

Tomonobu Itagaki arbeitet als Entwicklungsleiter für das „Dead or Alive"-Projekt bei Tecmo in Tokio. „DOA" ist sein bislang größter Erfolg in der Spiele-Entwicklung. Sein Vater hatte ihm eines Tages einen Computer mit einem Z-80-Prozessor geschenkt. Damals hat sich Itagaki das Programmieren selber beigebracht. Und natürlich steht Tomonobu Itagaki auch auf Martial-Arts-Filme.

? SCREENFUN: Fast alle Fightspiele, gleich, ob Spielhalle, Konsole oder PC, stammen aus Ihrer Heimat Japan. Wieso sind diese Spiele dort so populär?

! *Fightspiele sind die einfachste Art von Spiel: Zwei Kämpfer prügeln aufeinander ein, und am Schluß hat einer gewonnen. Ich glaube, egal, welche Trends in diesem Genre gerade vorherrschen, das wird immer Spaß machen.*

? Gilt das auch für Sie selbst?

! *Klar. Ich liebe Fightspiele. Und Martial Arts allgemein. Ich betreibe zwar keinen Kampfsport, aber die Filme habe ich natürlich gesehen.*

? Welche Fightspiele sind Ihre Favoriten, abgesehen von Ihrem eigenen Titel?

! *„Virtua Fighter 3" natürlich, dann „Tekken 3". Als das bei uns herauskam, habe ich es gleich gekauft und die ganze Nacht durchgespielt, um zu sehen, wie gut die Umsetzung der Spielhallen-Version ist – und ob das Spiel besser ist als „Dead or Alive".*

? Zu welchem Schluß sind Sie gekommen?

! *Naja, die Filmsequenzen sind sehr beeindruckend, da können wir nicht mithalten. Aber ich finde, meine Engine spielt sich erheblich flüssiger. Und die Bedienung ist einfacher.*

? Gibt es denn keine Rivalitäten zwischen den Entwickler-Teams für Beat-em-ups?

! *Nicht immer. Die Jungs von Sega kenne ich ganz gut. Zum Beispiel treffe ich mich ab und zu mit Ryu Suzuki (Entwickler von „Virtua Fighter 2", Anm. d. Red.), und dann reden wir auch ziemlich offen über Game-Design. Vom Namco-Team kenne ich niemanden persönlich. Aber gegen „Tekken" anzutreten, war für mich natürlich schon ein bißchen ein sportlicher Wettkampf. Als Konkurrenz sehe ich nur das „Ehrgeiz"-Team von Dream Factory.*

? Was wollten Sie mit Ihrem Spiel anders machen als die Konkurrenz?

! *Eine der Kernideen für „Dead or Alive" waren die Gegenangriffe. Mich hat immer schon gestört, daß man in anderen Kampfspielen nur angreifen oder blocken kann. Einer unserer Entwickler hat also ein Konzeptpapier für Gegenangriffe geschrieben, und damit hat das Spiel angefangen.*

Dann haben wir über die Steuerung nachgedacht. Ich hätte sie am liebsten auf zwei Knöpfe reduziert. Wir haben uns dann aber für ein Drei-Button-System entschieden.

? Mit welchem Teil des Spieldesigns haben Sie angefangen?

! *Mit Tests zur Bewegungskontrolle, um zu sehen, wie schnell die Eingaben des Spielers in die Bewegung der Figuren umgesetzt werden können. Das ist der schwierigste Teil. Das Wichtigste bei einem Fightspiel ist „kakehiki", der spezielle Flow von Angriff und Gegenangriff. Wir haben also fast ein ganzes Jahr an der Spielbarkeit gefeilt. Immer wenn wir eine neue Idee hatten, haben wir sie eingebaut.*

? A propos: Wer hatte eigentlich die Idee mit den schwingenden Brüsten?

! *Das war meine Idee. Es begann als ein Gag, aber dann dachten wir, in der Spielhalle gibt es kein Spiel, das so was hat, damit fallen wir auf.*

? Wie wurden die Bewegungen berechnet?

! *Am Anfang haben wir Motion Capturing eingesetzt, damit wir einen Eindruck von der Biomechanik der Bewegungsabläufe bekommen. Aber im Spiel selbst dauert es zu lang, die Capture-Daten abzuspielen. Sie sind mir auch zu ungenau. Wir verwenden stattdessen eigene Morphing-Daten (Algorithmen), die wir selber entwickelt haben, um die Figuren in Echtzeit zu rendern.*

? Eine ungewöhnliche Methode.

! *Ja. Das Besondere an „Dead or Alive" ist, daß das Spiel fast vollständig in der Programmiersprache Assembler geschrieben wurde – nicht in C wie die meisten Videospiele. Ich brauchte also Programmierer, die die Hardware gut kennen. Insgesamt arbeiteten 40 Leute an „DOA".*

? Sind Sie mit den bisherigen Verkaufszahlen in Japan zufrieden?

! *Wirklich zufrieden bin ich erst, wenn mein Spiel die absolute Nummer Eins ist. Das ist schließlich auch der Grund, warum ich bereits am Nachfolger zu „DOA" arbeite. Allerdings muß zuvor noch die PAL-Version fertig werden.*

? Von technischen Anpassungen an die PAL-Norm einmal abgesehen – welche Änderungen wird es in der Europa-Version geben?

! *Einige. Wir haben zum Beispiel neue, noch detailliertere Kostüme eingebaut. Insgesamt sind dann zirka 130 verschiedene Figuren im Spiel. Außerdem werden auch schon ein paar Ergebnisse aus unserer Entwicklungsarbeit für „DOA 2" in der Europa-Version vertreten sein.*

? Was wird an „DOA 2" anders sein?

! *Die Bewegungsfreiheit der Charaktere und die Kampfarenen werden größer werden, wie bei „Ehrgeiz", mit Fights auf mehreren Ebenen. Außerdem haben wir extra jemanden eingestellt, der sich in Martial-Arts-Techniken spezialisiert hat, um mehr Kampfstile anbieten zu können.*

Pamela Anderson hätte es schöner gekonnt: Die Option „Bouncing Breasts"...

...soll realistisch wirken, sorgt statt dessen aber eher für unfreiwillige Komik

INFO

Option „Schwingende Brüste"

Die Spieloption „Bouncing Breasts" hat für jede Menge Gerede gesorgt. Sie ist der offensichtliche Versuch, die Attribute der weiblichen Fighter extra zur Geltung zu bringen – und wahrscheinlich noch ein paar zusätzliche Käufer zu gewinnen.

Aktivierst Du diese Option, wippen die übergroßen Brüste der Heldinnen ständig auf und ab. Möglich wurde das durch Morphing-Algorithmen. Was daraus geworden ist, kannst Du auf den beiden Bildern links sehen.

PC | PS | N64 | E

Dead or Alive

Fightspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | Tecmo/Sony | 1-2 Spieler

• unterstützt Memory Card, Analog-Controller

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Hochauflösende Grafik, viele Moves und Spielmodi, präzise Steuerung

Etwas abgehackte Bewegungen, wenige Kämpfer, kaum Grafikeffekte

„Dead or Alive" hat zwar das Silikon nicht neu erfunden, macht aber dennoch Spaß

2

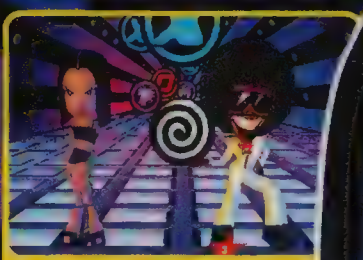
Text: Michael Martin · Interview: Jörn Möller

Spice World

Spice up your Life! Emma, Victoria, Geri und die zwei Mels verbreiten jetzt auch auf Playstations fünffache Girlpower.

Eins, zwei, drei und hoch das Bein: Auf der kunterbunt beleuchteten Showbühne mußt Du alle fünf Spice Girls synchron bewegen

Mel C liefert den Beweis: Saltos sind auch mit übergroßem Wasserkopf möglich



Swing it, Baby! Der Tänzer aus den Siebzigern übt mit Dir die Schritte

Seit ihrem Erfolg mit „Wannabe" sind die fünf Spice Girls in aller Munde. Nachdem sie bereits die große Leinwand mit ihrem Film „Spice World" erobert haben (siehe SCREEN-FUN 2/98), erscheint nun das gleichnamige Playstation-Spiel zeitgleich mit dem Trennungs-Hin-und-Her um Geri. Spiel? Naja, vielleicht nicht direkt ein Spiel, wie man es sich normalerweise vorstellt – so mit toller Grafik, genialem Sound und tonnenweise Spielspaß.

Die CD bietet niedliche Polygon-Abzüge der fünf Engländerinnen sowie fünf verschiedene „Spielmodi": Im Tonstudio etwa kannst Du Dir aus sekundenlangen Schnipseln beliebter Spice-Songs ein eigenes Lied zusammenmischen.

Wenn das erledigt ist, wartet schon die nächste Aufgabe. **Im Tanzstudio mußt Du den Spice Girls die Tanzchoreographie Deines Songs beibringen.** Alles, was man dazu tun muß, ist, im richtigen Moment den angezeigten Knopf auf dem Joypad zu drücken. Ein interaktiver DJ steht Dir jederzeit mit Rat und Tat zur Seite.

Wenn die Spice Girls mit Proben fertig sind, geht es endlich auf die Showbühne, wo die Polygonbräute zeigen dürfen, daß sie fast genauso tanzen können wie ihre Originale.

Echte Fans der Spice Girls werden natürlich auch mit Infos versorgt. Die „Spice Network"-Option enthält Full-Motion-Videos in gruseliger Qualität, in denen die Mädels etwa gefragt werden, wer ihr Lieblingsregisseur ist oder wie sie in ihren komischen Schuhen überhaupt tanzen können.

Erfreulicherweise liegt „Spice World" mit knapp 50 Mark nur unwesentlich über dem Preis einer normalen Audio-CD. Deshalb kauft sie, wenn nicht Du selbst, vielleicht Deine kleine Schwester, und erfreut sich eine Zeitlang an dem Rumgehopse der kultigen Girls.

Text: Christian Henning

Frisch gerendert auf Kundenfang: die Spice Girls im Playstation-Look

PC | PS | N64 | Sat | E

Spice World

Interaktives Tanzstudio für Einsteiger

ca. 50 DM | Sony | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik 4 | Sound 2 | Dauerspaß 4

Spice-Musik, Video-Schnipsel mit Infos für Spice-Fans, günstiger Preis

Praktisch kein Spiel im eigentlichen Sinne, miserable Videoqualität

Das alte Prädikat „nur für eingefleischte Fans" trifft zu und ist als Warnung zu verstehen

4

„Guckt mal, Mädels! Die haben uns noch 'ne Vier gegeben!"

Auch die WM macht mal Sendepause – kein Grund, frustriert in den Rasen zu beißen. Bei Psygnosis gehst Du mit rasanter Action ran.

Verschiedene Kameraperspektiven sorgen stets dafür, daß die Übersicht gut bis dramatisch eingefangen wird

adidas Power Soccer '98

Gut gerüstetes Menü für das Nord-Derby zwischen St. Pauli und Bremen. Leider lassen die Taktik-Optionen zu wünschen übrig

Der wenig engagierte Kommentar zum Spiel stammt von RTL-Sprecher Marcel Reif

Im Replay wird die Bahn des Balls als rote Linie angezeigt. So siehst Du genau, wer in einem Tumult den Ball berührt hat oder wie knapp das Leder am Tor vorbeiging

Psygnosis schießt kurz vor der WM in Frankreich seinen neuesten „Power Soccer"-Ableger auf den Markt. Sponsor und Namensgeber ist wieder einmal der Sportausrüster adidas, der sich zwischen den Matches mit diversen Werbefilmchen zu Wort meldet, die sich auch überspringen lassen.

Sammer auf der Playstation: Alle Kicker tragen nicht nur die Namen ihrer echten Vorbilder, sie sehen ihnen auch ähnlich

280 Original-Teams der vergangenen Saison sowie 120 Nationalmannschaften wurden auf der CD verewigt. **Alle Spieler sind dank Motion-Capturing lebensnah animiert und sogar ihren echten Vorbildern nachempfunden – so erkennst Du das Polygon-Abbild Deines Lieblingskickers auf den ersten Blick.** Außerdem können sich die Playstation-User über die hochauflösende Grafik freuen, die wie auf der künftigen PC-Version mit konstanten 25 Bildern in der Sekunde über den Monitor läuft.

Du darfst zwischen zwölf verschiedenen Spielmodi und Wettbewerben wählen. Den meisten Fun verspricht wieder einmal der actiongeladene Arcade-Modus, in dem spektakuläre Fouls an der Tagesordnung sind.

Die Aktionsmöglichkeiten der Kicker sind sehr vielfältig – von Hackentrick über Steilpaß ist alles dabei.

Aufwendige Render-Szenarien wie diese sind das Markenzeichen von Psygnosis

Dennoch fehlt hier und da noch ein Quentchen, um Konkurrenz-Titel wie „FIFA '98" zu übertrumpfen. Ohne gedrückte Sprint-Taste bewegen sich die Kicker recht langsam. Eigene und gegnerische Spieler verhalten sich nicht sehr intelligent, und auch die Torhüter lassen sich allzuleicht austricksen.

Zudem ist die Padbelegung etwas kompliziert. So benötigst Du eine lange Eingewöhnungsphase, um wie ein Stürmerstar agieren zu können. Weiterhin fehlen taktische Voreinstellungen, wie sie einem beispielsweise die „International Superstar Soccer"-Reihe bietet.

Auch der Sound gibt Grund zur Klage: Zwar konnte RTL-Sprecher Marcel Reif als Kommentator gewonnen werden, doch echte Stadion-Atmosphäre mag durch die insgesamt flache Soundkulisse nicht aufkommen.

„adidas Power Soccer '98" ist ohne Frage der bisher beste Teil der Serie. Ein Highlight ist die komfortable Zeitlupenfunktion, mit der Du Spielzüge genau analysieren kannst. Die Mängel beim Spielen sind letzlich so gering, daß sie höchstens absolute Fußball-Profis stören. Und wer einmal in Rambo-Manier Fußball spielen möchte, kommt um diesen „Soccer" sowieso nicht herum.

Text: Michael Martin

TiPS

- Drücke die Sprint-Taste, um ein Stück geradeaus zu laufen. Laß die Taste los und ändere erst dann die Laufrichtung. So verlierst Du den Ball nicht.
- Torwart austricksen! Schieße beispielsweise von der Strafraumgrenze mit dem Predator-Power-Schuß (Quadrat- und Kreistaste) aufs Tor. Der Keeper kann den Ball nur abklatschen. Dann kannst Du bequem nachsetzen und ein Tor erzielen.

adidas Power Soccer '98

Fußballspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM	Shen/Psygnosis	1-4 Spieler

• unterstützt Memory Card, Analog-Pad

Grafik	Sound	Dauerspaß
2	3	2

Hochauflösende Grafik, authentische Spieler(namen), toller Arcade-Modus

Komplexe Steuerung, keine Taktik-Feinheiten, unintelligente Computer-Kicker

Das beste „Power Soccer", das es bislang gibt, doch leider noch immer nicht erstklassig

2

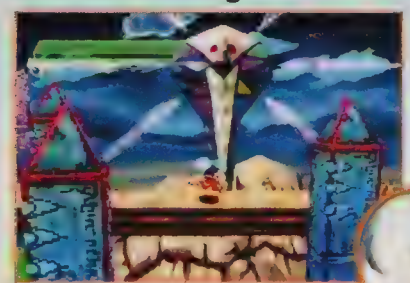
Wenn der Pfad eine Kurve macht, geht die Kamera automatisch mit

Die markierten Kisten lassen sich mit Hilfe eingesammelter Feinde schnell zu Kleinholz verarbeiten

Mit seinen übergroßen Ohren kann Klonoa einige Sekunden lang in der Luft flattern

KLONOA

Von wegen: Träume sind Schäume! Als der kleine Mäuserich Klonoa aus einem Alptraum erwacht, muß er feststellen, daß sein böser Traum bittere Realität geworden ist.



Der Boß schwebt in der Luft, während Du auf einer Schaukel hin und her schwingst

Hupo hilft Dir in allen Lebenslagen

Klonoa: Held mit Schlappohren und coolem „Pacman"-Käppi

Obwohl „Klonoa" ein 3D-Jump&Run ist, kannst Du Dich nur auf vorgegebenen Pfaden ähnlich wie in „Pandemonium" bewegen. Dabei ist die Kamera ständig in Bewegung, damit die Sicht nicht durch Bäume oder andere Objekte genommen wird.

Das Jump&Run wartet mit einer dichten Story auf, die stark in das Spiel eingebunden wurde. Ständig triffst Du Einheimische, Soldaten oder eigenartige Fabelwesen, die Dich mit nützlichen Tips versorgen und Dir mehr zu dem Bösewicht im Spiel, Ghadius, und seinem üblen Vorhaben erzählen.

Natürlich ziehst Du nicht wehrlos in den Kampf gegen Ghadius: Hupo heißt der freundliche Ringgeist, mit dessen Hilfe Du Feinde aufnehmen und auf andere Fieslinge schleudern kannst. Außerdem springst Du mit Hupos Hilfe auf höher gelegene Plattformen. Mit ein wenig Übung gehen diese und andere Kunststücke leicht von der Hand. Jeder Level bietet Dir neue Geheimnisse und gefährliche Aufgaben sowie einen ausgewogenen Schwierigkeitsgrad.

Optisch macht „Klonoa" eine sehr gute Figur: Störendes Polygonploppen ist selten. **Die Programmierer griffen ganz tief in den Malkasten und zauberten viele wundervolle Farben in die Levels.** Lichteffekte werten die Grafik zusätzlich auf. Die Rendersequenzen sind ebenfalls sehr gut gelungen – leider gibt es nur wenige davon zu sehen.

Ähnlich verhält es sich mit der Soundkulisse: Sämtliche Stücke sind zwar schön arrangiert und passen zum Spielgeschehen, die Melodien jedoch ähneln sich stark.

Trotzdem ist klar: Mit „Klonoa" beweist Namco („Tekken", „Ridge Racer") eindeutig, daß man sich bei ihnen auch auf Jump&Runs versteht.

INFO

Alles nur geklaut

„Klonoa" bedient sich an einigen der besten Jump&Runs der Geschichte. Beim Leveldesign läßt **„Pandemonium"** grüßen. Das Gegnerschmeißen kennen Spieler aus **„Mario"** beziehungsweise **„Mischief Makers"**. Zudem wird am Ende jedes Levels ein Faltbuch aufgeklappt – gute Idee von den Entwicklern, sich auch **„Yoshi's Story"** anzuschauen! An **„Donkey Kong Country"** erinnern schließlich hilfreiche Freunde wie zum Beispiel die Fische Kanal und Pamela. **Dennoch ist mit „Klonoa" ein gutes Spiel dabei herausgekommen.**

PC | PS | N64 | SAT | D

Klonoa

Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Namco/Sony | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Exzellente Grafik, gute Spielbarkeit, ausgewogener Schwierigkeitsgrad

(Fast) alle Spielelemente schon mal dagewesen, sich ähnelnde Musikstücke

Namco hat's raus: „Klonoa" ist für jeden Playstation-Jump&Run-Fan unverzichtbar

2

Text: Christian Henning

CBZ CYBALL ZONE

Treffer! Endlich kommt ein gutes futuristisches Sportspiel auf den Schirm.

Schenkt man der Firma Rage Software Glauben, so ist „CyBall" der Sport der Zukunft. In turnhallengroßen Arenen treten Teams zum Wettkampf gegeneinander an. Ziel eines Matches ist es, einen Plasma-Ball so oft wie möglich ins Tor des Gegners zu befördern. Je weiter der Werfer dabei vom Tor entfernt steht, desto mehr Punkte heimst seine Mannschaft ein.

An diesem futuristischen Sport kannst Du nun teilhaben. Wähle aus 15 Mannschaften Dein Team und kämpfe um den Sieg. Du kannst Deine Teams zwar mit Waffen ausrüsten, doch entscheidender ist der körperliche Einsatz der Spieler. Rempeln, Sprints, Kinnhaken und Würfe aufs Tor müssen schnell eingegeben werden, denn die Spielgeschwindigkeit ist sehr hoch. In einigen Arenen erschweren Dir zudem andere Schwerkraftverhältnisse den Sieg.

Nach einer kurzen, happigen Eingewöhnungsphase macht „CyBall Zone" richtig Spaß – vor allem zu zweit. Was fehlt, sind verschiedene Aktionsmöglichkeiten der Spieler sowie ein Trainingsmodus. Dafür entschädigt das Liga-Spiel mit Manager-Option, in der Du Dein Team beliebig trainieren und aufstellen kannst. Zudem wird Deine Mannschaft auf Memory Card gespeichert, und kann so gegen das Team eines Freundes antreten.

Mit „CyBall Zone" erhältst Du ein actionlastiges Fun-Sportspiel mit echter Endzeit-Atmo, dessen Steuerung leider zu wenig Finessen bietet.

Die futuristische Atmosphäre wurde klasse eingefangen. Die gelungene Optik vermittelt echten Endzeit-Charakter

Im gut gemachten Liga-Modus mußt Du auch Manager-Aufgaben übernehmen. Das Austauschen von Spielern gehört ebenso dazu wie das Verbessern von Fähigkeiten

Im Spieler-Auswahlbildschirm kannst Du Dir Stärken und Schwächen des Teams anschauen

PC | PS | N64 | Sat | E

CyBall Zone

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Rage /GT Interactive | 1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß

Liga-Modus mit umfangreicher Manager-Funktion, schnelle, fehlerlose Grafik

Wenig Teams und Aktionsmöglichkeiten, fehlender Trainingsmodus

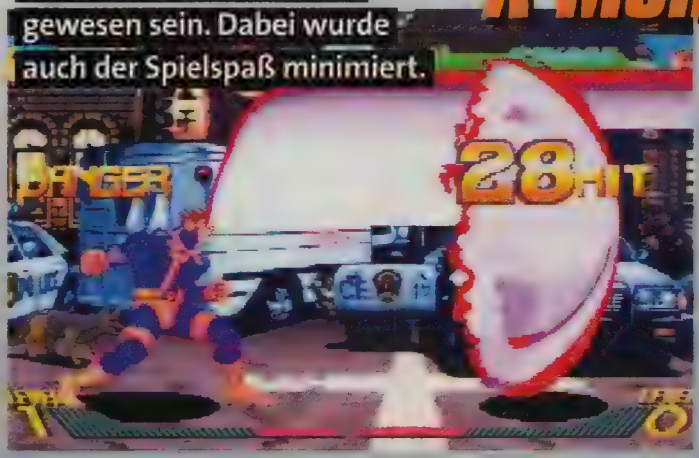
Actionlastiges Sportspiel mit viel Endzeit-Atmosphäre, doch etwas wenig Spieltiefe

2

Text: Michael Martin

X-Men Vs. Street Fighter

„Aus zwei mach eins!" könnte das Motto der Entwickler gewesen sein. Dabei wurde auch der Spielspaß minimiert.



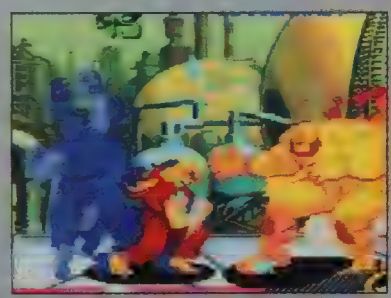
Weit über 20 Treffer mit nur einem einzigen Special Move verschaffen höchstens Anfängern Erfolgserlebnisse. Profis fühlen sich unterfordert

Auch gut geeignet als Salat-Zerkleinerer: Wolverine (l.) bearbeitet seine Gegner mit langen Stahlklauen. Da Zangief (r.) nur wenige Würgegriffe kennt, sieht er ziemlich alt aus

Einer der Spezialisten für das Recycling erfolgreicher Spielkonzepte ist die Firma Capcom. Neben den ewiggleichen „Mega Man"-Updates müssen auch die betagten „Street Fighter" stets für ein erneutes Aufwärmen herhalten. Der aktuellste Versuch, Dir wenig Spiel für viel Geld zu bieten, heißt „X-Men Vs. Street Fighter".

Acht Marvel-Superhelden, darunter Wolverine und Cyclops, treten zum Wettstreit gegen Ryu, Chun-Li und sieben ihrer Kontrahenten an. **Dabei tauchen weder neue noch innovative Spielmodi auf.** Die Grafik ist zwar ganz hübsch und auch der Sound läßt es nett in den Boxen krachen, doch beides ist heute nur besserer Playstation-Durchschnitt. Was bleibt, sind zu leicht auszuführende Special Moves, die gewohnt gute Steuerung und Kollisionsabfrage.

Vergleicht man die Lieblosigkeit der Präsentation (schwarze PAL-Balken, gestauchtes Bild, keine Kämpferabspänne) und die sehr schwachen spielerischen Neuerungen mit aktuellen Konkurrenz-Produkten, bekommt Capcom die gelbe Karte – zumal erwartet wird, daß man für dieses PAL-Balken-Debakel auch noch 100 Mark zahlt.



Die „Street Fighter"-Veteranen Zangief (r.) und Ken (l.) sind natürlich auch mit von der Partie

PC | PS | N64 | Sat | E

X-Men Vs. Street Fighter

Fightspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Capcom/Virgin | 1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 4

Gute Steuerung, bildschirmfüllende Spezialattacken, satte Soundeffekte

Lange Ladezeiten, geringe Computer-Intelligenz, liebloses Lizenz-Recycling

Bewährtes, aber inzwischen altbackenes Spielprinzip, zum x-ten Male aufgebrüht

4

Text: Michael Martin

In Capcoms neuestem Fantasy-Rollenspiel schlüpfst Du in die Rolle eines feuerspeienden Mini-Drachens.

Breath of Fire 3

Konsolenheld Ryu hat eine gespaltene Persönlichkeit. Wenn alles im Märchenland in Butter ist, tapst er als kleiner Junge durch die Gegend. Wird's aber brenzlig, mutiert er zum feuerspeienden Drachen. Abartig? Nein, normal!

Ryu ist ein Drachenmensch und entstammt einer Mischlingsrasse, die sich sowohl im Schuppenkleid als auch in menschlicher Haut wohlfühlt.

Im dritten Teil von Capcoms berühmter Serie „Breath of Fire" – die beiden ersten Teile genießen in Japan absoluten Kultstatus – sind die Menschendrachen nur noch eine Legende aus längst vergangenen Tagen. Doch bald überschlagen sich die Ereignisse: Kein Geringerer als der Gott des Bösen ist in die Welt zurückgekehrt – und muß von Dir in der Rolle Ryus bekämpft werden.

Wie es sich für ein ordentliches Rollenspiel gehört, bist Du nicht allein unterwegs, sondern umgibst Dich mit einer dreiköpfigen, äußerst tatkräftigen Heldentruppe. Gekämpft wird rundenweise, das heißt, Du kannst für jeden einzelnen Helden eine eigene Kampftaktik festlegen.

Dein Trupp ist auf einer isometrischen Spielfläche unterwegs, Du hast also immer die Übersicht von schräg oben. Zugang zu neuen Bereichen gibt es erst, wenn der aktuelle Landschaftsabschnitt freigekämpft wurde.

Im Laufe der Handlung findest Du 18 magische Drachensteine. Je nachdem, wie Du die Steine kombinierst, verwandelt sich Halbmensch Ryu in einen anderen Drachen mit jeweils unterschiedlichen Zauberfähigkeiten.

Wer nach Überraschung und innovativen Spielelementen sucht, ist bei „Breath of Fire 3" fehl am Platz. Man findet nur den Atem des alt Bewährten, das allerdings auf hohem Niveau. Die Steuerung der Charaktere ist vorbildlich gelöst, die Märchenland-Grafik wurde abwechslungsreich und übersichtlich gestaltet. Wer konventionelles Rollenspiel-Futter mit vielen bewährten Funktionen liebt, kann getrost nach Schwert und Schuppenhaut greifen.

Mutiert: So sieht Dein Held aus, wenn er sauer ist

Kann kein Wässerchen trüben: Ryu in menschlicher Form

Geflügelsalat: Das Monstergefieder wird rundenweise gerupft

Erste Hilfe: Im Wirtshaus kannst Du Deine Helden heilen lassen

Bitte, bitte nicht wehtun: Der Obermotz ist am Ende

TiPS

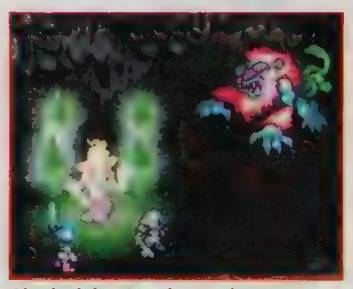
Die erste Aufgabe

Nachdem Du Bunyans Haus verlassen hast, marschierst Du weiter in Richtung Norden. Sobald ein Fragezeichen erscheint, verläßt Du die Karte und durchquerst ein kleines Waldstück. Dann krabbelst Du den Sandwall hoch. In der Hütte findest Du Deinen verloren gegangenen Kumpel Rei.

Jetzt klettere den Bergpfad hinauf bis zu einem Höhleneingang. Folge der Blutspur! An der Weggabelung nimmst Du die nördliche Abzweigung, springst ins Wasserbecken und läßt Dich von der Strömung treiben.

Du landest am Durchgang unter dem Wasserfall. Der erste Endgegner wartet auf Dich! Vorsicht: Nicht wieder in die Strömung springen, sonst wirst Du aus der Höhle geschwemmt!

Her mit dem Schwert: Auf diesem Bildschirm wird der Held ausgerüstet



Abrakadabra: Vor dem Endgegner hilft nur ein grüner Schutzzauber

Kikeriki: Eifersüchtig bewacht der Hahn seine Hühner. Ob's ihm gelingt?

PC | PS | N64 | Sat | D/E

Breath of Fire 3

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | Capcom/Laguna | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik | Sound | Dauerspaß

Originelle Helden und Monster, putzige Comic-Grafik, riesige Spielwelt

Sehr viele Zufallskämpfe, mühsames Aufpäppeln der Charaktere

Reichhaltiges, aber konventionelles Rollenspiel-Futter für konservative Schwertmeister

2

Text: Volker Weitz

'98 WLS WORLD LEAGUE SOCCER

Jedem sein Fußballspielchen: Auch Eidos will sich eine dicke Scheibe vom WM-Kuchen erkicken und liegt gut im Rennen.

Das Spitzenspiel auf dem Sandplatz: Hier hat Bielefeld sogar gegen Juve Chancen (PC)

Fußball hat Hochkonjunktur. Die WM hat nicht ganz unerwartet eine wahre La-Ola-Welle bei den Spieleherstellern losgetreten. Selbst Leder-Neuling Eidos mischt jetzt im Strafraum mit.

„World League Soccer '98" basiert, wie der Name schon vermuten läßt, nicht auf der WM, sondern auf einem ausgeklügelten Liga-Modus. Neben den Nationalteams stehen Dir zahlreiche Originalmannschaften aus den internationalen Oberligen zur Verfügung. Sobald Du Dich für ein Team, die passende Taktik und die beste Aufstellung entschieden hast, geht's auch schon auf den je nach Wetter unterschiedlich dargestellten Rasen.

Wie in EAs Konkurrent „FIFA '98" werden alle Spieler und der Rasen dreidimensional über eine auswählbare Kameraperspektive dargestellt. Mit insgesamt sechs verschiedenen Knöpfchen fummelst Du Dich zum Sieg.

Leider ist die Steuerung nicht nur sehr komplex, sondern läßt auch einen Knopf vermissen, mit dem Du in der Defensive die Spieler durchschalten kannst. Hinzu kommt der nicht einstellbare, sehr hohe Schwierigkeitsgrad: Die stets sehr guten Gegner machen Dich in den ersten Partien immer fertig. Etwas Fortgeschrittene können nach einiger Zeit aber sehr anspruchsvoll kicken und die wunderschöne Grafik mit beeindruckenden Licht-Schatten-Spielen (nur auf PC) und Wettereffekten bewundern. **Einsteiger werden leider allzu schnell frustriert.**

Auf der Playstation gibt's keine Schatten, aber flotte, effektvolle Grafik

PC | PS | N64 | SAT | D

World League Soccer '98

Fußballsimulation für Profis

ca. 90 DM | Eidos | 1-4 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 2 MB HD. *Empf.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 3Dfx-Beschleuniger

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 3

+ Tolle Grafik mit vielen Licht-Schatten-Effekten, schöner Liga-Baukasten

− Nur englischer Kommentar, keine Spieleranwahl in der Defensive

Sehr schönes, aber extrem widerspenstiges Fußballspiel für echte Könner

2

Text: Knut Gollert

Autobahnraser

Gegen alle Regeln: In dieser Simulation läßt Du die Verkehrssau raus. Schließlich geht's hier um den Sieg.

Hoppla, ein Grafikbug! Dieser Ferrari wird von der Leitplanke in zwei Teile geteilt, ohne abzubremsen

Schaffe, schaffe, Auto baue: In der Werkstatt darfst Du Deinen Wagen aufmotzen und schneller machen

Mit vor Staunen weit aufgerissenen Augen wechselt ein fassungsloser BMW-Fahrer auf die rechte Spur und läßt Deinen aufgemotzten Trabant vorbeiziehen. War doch keine schlechte Idee, beim letzten Werkstattbesuch den Turbo einzubauen.

Turbo-Power ist nur eines von fünf Extras, mit denen Du Deinen Privatflitzer aufmotzen kannst. **Neben mehr Ladedruck stehen dem „Autobahnraser" ein besserer Motor, griffigere Reifen, Hochleistungsbremsen sowie ein automatisches Sechsgang-Getriebe zur Verfügung.** Allerdings: Für jedes Extra mußt Du einen Teil Deiner mühsam erkämpften Preisgelder ausgeben. Finanziellen Nachschub gibt's nur, wenn Du als einer der Ersten einen Rennabschnitt schaffst.

Der Clou an der Sache: Du bist auf der deutschen Autobahn unterwegs, und Polizei sowie langsame Mitfahrer machen Dir das Leben schwer. Wer in eine Radarfalle brettert, muß, ganz wie im richtigen Leben, eine saftige Strafe zahlen. Und für Wiederholungstäter bauen die grünen Jungs auch schon mal eine Straßensperre.

Die nette Grundidee leidet deutlich unter der schlechten technischen Umsetzung. Alle sieben Wagen, ob Trabant oder Ferrari, fahren sich völlig gleich. Auch die magere Streckenauswahl lockt nur kurz vor den Monitor.

PC | PS | N64 | SAT | D

Autobahnraser

Rennspiel für Einsteiger

ca. 70 DM | Koch Media | 1 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 50 MB HD. *Empf.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, Soundkarte, 3Dfx-Karte

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

+ Nette Grundidee, einsteigerfreundliches Fahrverhalten

− Kaum Tuning-Möglichkeiten, zu wenig Strecken, kein Mehrspieler-Modus

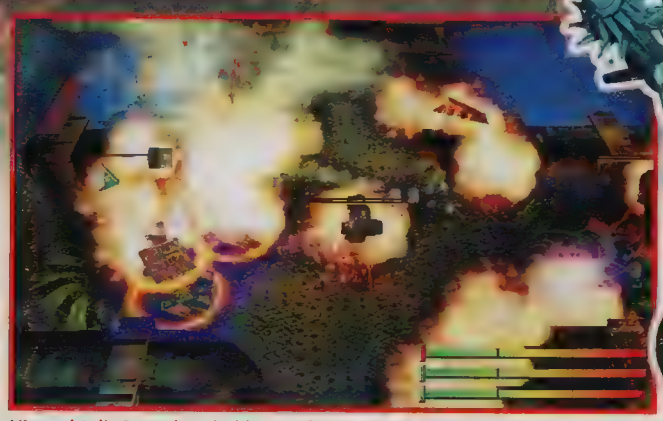
Harmloses Rennspielchen für den kleinen PS-Hunger zwischendurch

3

Text: Volker Weitz

ROBO RUMBLE

Echtzeit-Strategie der ganz anderen Art: In Topwares Spiel gehen Dir nie die Ressourcen aus – Deinem Gegner aber leider auch nicht.



Hier geht die Post ab: Sobald Du auf Gegner mit „Alien Boostern" triffst, hilft nur noch ein konzentrierter Angriff im Robo-Rudel

Zweibeinige Untersätze sind langsam, aber preiswert

Tick, Tick, Tick: In 25 Sekunden explodiert dieser verminte Gegner

Mit der richtigen Waffe kannst Du Gegner in den grünen Säurefluß schubsen

Diese blauen Sphären sind außerirdische Waffen-Booster

Bau mich: Auf diesem Bildschirm kombinierst Du die Elemente der Robos

Eine ganze Armada Deiner Roboter schießt sich an der gegnerischen Basis die Transistoren heiß. Plötzlich kracht es fürchterlich, und Deine Robos lösen sich im Nichts auf – das Hauptquartier Deines Widersachers hat so viel Energie verloren, daß eine Schockwelle ausgesandt wurde. Doch das ist nicht tragisch. Denn die Ressourcen, mit denen Du neue Robos bastelst, sind begrenzt, gehen Dir aber nie aus. So unwahrscheinlich sich das anhört, so einfach ist die Idee, die hinter „Robo Rumble" steckt.

Zwei Rüstungsfabrikanten kämpfen auf der Marsoberfläche um einen dicken Auftrag der UN. Du suchst Dir zu Spielbeginn aus, für welche Seite Du kämpfen willst. In jeweils 16 Missionen geht es mal wieder darum, alles kaputt zu kriegen. **Dazu kannst Du in Deinem Hauptquartier Roboter aus Einzelteilen zusammensetzen. Du wählst sowohl das Fahrwerk als auch die Bewaffnung aus.** Einfache MGs, zielsuchende Raketen, Minen, Laser oder Pulswellen stehen genauso zur Wahl wie lustige Ölwerfer, die den Gegner an der Fortbewegung hindern. Die verschiedenen Fahrwerke haben jeweils andere Geschwindigkeits- und Panzerungswerte. Sogenannte Booster, die Deinen Robo schneller, die Waffen durchschlagskräftiger oder die Panzerung stärker machen, können dazu montiert werden. Außerdem liegen auf dem Spielfeld von Zeit zu Zeit „Alien-Booster", die Deine Einheiten fast unbesiegbar machen.

Je nach Zusammenstellung kostet die Produktion eines Robos Geld, das Dir vom Budget abgezogen wird. Das Lustige daran: **Sobald eine Deiner Einheiten zerstört wird, bekommst Du die Produktionskosten gutgeschrieben und kannst einen neuen Robo bauen.**

In den meisten Missionen geht es darum, eine gegnerische Basis zu zerstören. In einigen Missionen mußt Du allerdings auch bestimmte Objekte schützen oder erobern. Wer sehr effizient oder schnell in einer Mission war, bekommt einen bestimmten Geldbetrag überwiesen, mit dem neue Arten von Boostern oder Verbesserungen der Basis eingekauft werden können.

Die Optik von „Robo Rumble" erinnert etwas an „Incubation". Du siehst das Schlachtfeld aus der Vogelperspektive. Dank 3D-Grafik kannst Du die Ansicht frei drehen, neigen und sogar vergrößern. Mit der Maus steuerst Du Deine Robos zu bestimmten Punkten oder teilst ihnen Ziele zu.

Gerade in Sachen Steuerung hätte sich Topware ein wenig mehr einfallen lassen können. Denn das Setzen von Wegpunkten oder Patrouillen-Kommandos sucht man vergebens. Dafür werden die Besitzer von 3D-Karten mit extrem atmosphärischer und effektvoller Grafik verwöhnt. Allein die Kampfarenen hätten optisch abwechslungsreicher sein können. **Spielerisch wird Strategie ganz groß geschrieben. Jeder Level verlangt nach grundsätzlich anderen Taktiken und bietet teilweise sogar echte Puzzles. Durch die Ressourcen-Verwaltung wird das Spiel darüber hinaus nie unfair.** Strategen finden zur Zeit nichts Erfrischenderes.

TiPS

- Starte jede Mission erst einmal, um Dir alles anzuschauen. Erkunde den Level, suche nach Schaltern oder „Alien Boostern" und beobachte, was der Gegner tut. In vielen Missionen kannst Du Dir auf diese Weise schon einmal eigene Strategien zurechtlegen. Starte den Auftrag neu und probiere sie nun aus.
- Achte auf die Besonderheiten der vielen Waffensysteme und nutze sie! Versuche, sie optimal zu konfigurieren. So kannst Du mit Minen-Robos zum Beispiel Zeitbomben legen und die Mine statt nach 30 Sekunden sofort hochgehen lassen, indem Du mit einem anderen Robo auf den betroffenen Gegner feuerst.
- Versuche beim Einkauf teurer Upgrades zu handeln. Es lohnt sich meistens!

PC | PS | N64 | SAT | D

Robo Rumble

Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene u. Profis

ca. 80 DM | Topware interactive | 1-6 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 30 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 3Dfx-Grafikkarte

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Effektvolle Optik, einfache Spielidee, ausgeklügeltes Missionsdesign

Ausbaufähige Steuerung, wenig grafische Abwechslung

Schönes und anspruchsvolles Strategiespiel mit einfacher, aber gehaltvoller Grundidee

2

Text: Knut Gollert

COMMANDOS

HINTER FEINDLICHEN LINIEN

Leise Sohlen statt rasselnder Ketten: Als Kopf einer Spezialeinheit triffst Du den Feind an seiner empfindlichsten Stelle.

Au Backe: Die Wache hat den Nahkämpfer erspäht (grünes Sichtfeld) und schießt sofort

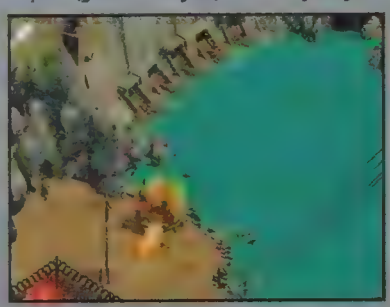
Auch der Zweite Weltkrieg wurde nicht allein mit großen Armeen und Schlachtplänen geschlagen. Nur wenigen bekannt, aber mitentscheidend waren die vielen Missionen der alliierten Sonderkommandos hinter den feindlichen Linien.

In Eidos' Echtzeit-Strategiespiel führst Du eine historisch fiktive Kommando-Einheit, bestehend aus den verschiedensten Spezialisten, durch 20 große Geheim-Missionen gegen das Dritte Reich.

Dazu stehen Dir bis zu acht Soldaten zur Verfügung, die es aus der Vogelperspektive über das Schlachtfeld zu steuern gilt – unter ihnen Nahkampf-Experten, Scharfschützen, Sprengstoffexperten, Techniker und Froschmänner sowie ein Spion, der sich in einen deutschen General verwandeln kann.

Meistens muß Deine Einheit bestimmte Einrichtungen sabotieren. Dazu ist es nötig, die verschiedenen Fähigkeiten der Soldaten so zu kombinieren, daß Du die Mission erfüllen kannst, ohne entdeckt zu werden. **Netterweise kannst Du den Sichtbereich herumlaufender Wachen einschalten und genau analysieren, wie Du an ihnen vorbeikommst oder sie ausschaltest.**

Dank Speicherfunktion wird das sehr schwere „Commandos" nie unfair. Immer wieder fordert es Geist und Kombinationsgabe. Zudem wird das Spiel von Mission zu Mission schwieriger und umfangreicher. Die schnörkellose, detailverliebte Grafik tut ihr übriges – „Commandos" ist ein anhaltend motivierendes Strategiespiel für Taktik-Experten, die gern an Strategien knobeln.



Um in dieser Mission den Staudamm zu sprengen, muß Du erst den Bunker zerstören

PC D/E

Commandos

Echtzeit-Strategiespiel für Profis

ca. 80 DM | Eidos | 1-4 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 6 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 140 MB HD

Grafik 1 Sound 2 Dauerspaß 2

Sehr große Missionsgebiete, detaillierte Grafik, enormer Tiefgang

Deftiger Schwierigkeitsgrad, Kriegsspiel ohne historisch genaue Grundlage

Klasse konzipiertes, sehr lang motivierendes Strategiespiel – leider sehr, sehr schwer

2

Text: Knut Gollert

Burning Rangers

Im flammenden Inferno bist Du die letzte Hoffnung für eingeschlossene Zivilisten!

Bei Orientierungsproblemen kannst Du die Perspektive wechseln

Die aufwendigen Lichteffekte werden leider von Grafikfehlern getrübt

Mit der Lizenz zum Löschen: Die „Burning Rangers" setzen Segas Saturn unter Wasser

Segas Saturn-Feuerwehrmänner, die „Burning Rangers", wagen sich in schier hoffnungslose Einsätze: Wenn andere Rettungseinheiten einen Hilfseinsatz bereits aufgeben, geht es für die Flammen-Profis erst richtig los.

Eine umfangreiche Trainingsmission macht Dich zu Beginn mit den allerwichtigsten Löschmanövern bekannt. Im Anschluß daran bekommst Du die ganze Dramatik eines Rettungseinsatzes hautnah zu spüren: Während rings um die Löschtruppe Explosionen toben und meterhohe Flammen züngeln, weist Dir das Hauptquartier über Funk den Weg. So springst und läufst Du durch enge Schächte und Industriehallen. Aber Vorsicht! Ständig fallen Balken und Stahlträger aus höheren Stockwerken herunter. Eingeschlossene Bürger beamst Du durch Körperkontakt aus der Gefahrenzone. Mit eifrigem Löschen sammelst Du Kristalle, die als Energiequelle für den rettenden Transporterstrahl genutzt werden. Hast Du alle Opfer in Sicherheit gebracht, mußt Du noch gegen ein Endmonster kämpfen.

Trotz effektvoller Lichtreflexe und packender Atmosphäre stören technische Mängel wie Polygonfehler und Ruckler den Einsatz. Fällst Du von einer Rampe oder bleibst in einem Schacht hängen, geht außerdem die Orientierung schnell verloren. Action-Fans werden in der Hitze des Gefechts aber trotzdem stundenlang Spaß haben.

PC PS N64 SAT E

Burning Rangers

Actionspiel für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Sega | 1 Spieler

• unterstützt kein Zubehör

Grafik 2 Sound 2 Dauerspaß 2

Dramatische Katastrophen-Atmosphäre, viele Grafikeffekte, hilfreiche Funksprüche

Die Polygon-Bauten sind oft unübersichtlich und ruckelig dargestellt

Knifflige, oft chaotische Rettungsaktion in einer lodernden Flammenhölle

3

Text: Christian Blend

Lightning-Jäger sind der Stolz Deiner Flotte

X-COM INTERCEPTOR

Achtung, die Aliens sind unter uns! Im vierten Teil der „X-COM"-Reihe terminierst Du die Außerirdischen erstmals in drei Dimensionen.

Ich bremse auch für Aliens: Die Basis wird von feindlichen Jägern bedroht

Vorsicht, stachelige Raummine im Anflug

Deine interstellaren Kunden sind zufrieden mit Dir. Alle Hypersprungwege sind völlig alienfrei, auf den orbitalen Handelsstationen werden wieder angstfreie Geschäfte gemacht, von fliegenden Untertassen sieht man weit und breit keine Spur. Kurz: Du hast den Außerirdischen mit Deinen Sicherheitskräften tüchtig in den grünen Hintern getreten.

Als Leiter des „X-COM"-Büros bist Du direkt den größten multinationalen Konzernen unterstellt und sorgst in deren Auftrag im Weltall für Ruhe und Ordnung. Damit Dein Job nicht zu einfach wird, mußt Du erst einmal für die nötige Infrastruktur im Weltall sorgen.

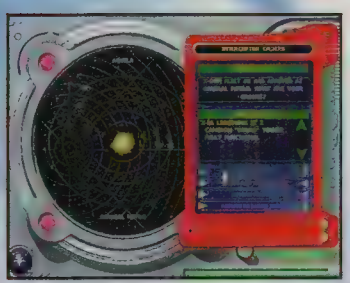
Du kannst bis zu acht Raumstationen über die Milchstraße verteilen und mit ihnen ein dichtes Verteidigungsnetz aufbauen. Dazu gehört so wichtiges Zubehör wie Radarsensoren, Forschungslabors und Abwehrstellungen. Leider kostet jede Installation, die Du baust, eine gehörige Stange Geld. Du mußt also genau überlegen, wo welche Einrichtungen sinnvoll sind.

Am Ende jedes Spielmonats bewerten die Konzerne Deine Leistungen und honorieren sie entsprechend. Sind sie mit Dir unzufrieden, ist Dein Konto allerdings bald leer.

Sobald die erste Station steht und mit Sensoren, Waffen und Abwehreinheiten bestückt ist, greifen die Aliens an und müssen von Dir entdeckt und beseitigt werden.

In den ersten drei Teilen der „X-COM"-Reihe hast Du Deine Söldner auf einer Planetenkarte, auf die Du von schräg oben blicktest, in die Schlacht geführt. Jetzt werden alle Abwehrkämpfe hinter den dreidimensionalen Kontrollen eines Raumjägers ausgetragen. Bevor Du in die Schlacht startest, kannst Du Deinen Flitzer mit den letzten Neuerungen der Waffentechnologie ausrüsten. Verlierst Du das Schiff trotz aller Vorsicht, mußt Du für viel Geld in der Heimatbasis einen neuen Raumjäger kaufen.

„X-COM Interceptor" setzt auf Bewährtes: Das Wirtschaftsmodell und die Menüstruktur wurden vollständig aus den drei Vorgängern übernommen. Wirklich neu ist nur der 3D-Shooter-Teil, der technisch leider nicht mit Hits wie „Wing Commander" oder „Freespace" mithalten kann. Trotzdem bietet „X-COM Interceptor" jede Menge Spaß. Dafür sorgt die immer noch ungewöhnliche Mischung aus Wirtschaftssimulation, originellem Strategiespiel und 3D-Geballer.

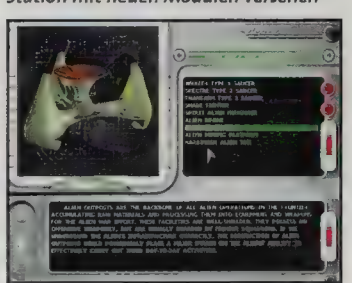


Flotte los! Mit diesem Menü startest Du die Abfangjäger der Raumstationen

Darf's ein bißchen Laser mehr sein? Der Waffen-Ladeschirm der Raumjäger

Sozialer Wohnungsbau: Hier wird die Station mit neuen Modulen versehen

Arbeitsamt: Hier hast Du alle verfügbaren Piloten im statistischen Überblick



Nachschlagewerk: In der Ufopedia steht alles Wissenswerte zum Thema Aliens

Horchposten: Mit dem Sensormodul wird das All überwacht

TIPS

Raumstation im Eigenbau

Der Weg zum erfolgreichen Terminator von Aliens führt über eine sinnvoll eingerichtete Raumstation.

Du solltest zu Beginn des Spiels aber nicht gleich in wilde Bautätigkeit ausbrechen. Eine einzelne Laser-Abwehrstellung genügt völlig, da anfangs noch keine Aliens die Stationen direkt angreifen. Wichtig ist der zügige Bau von bis zu drei „Downlink-Modulen". Nur so kannst Du neue Technologien erforschen und Deine Schiffe besser ausrüsten.

PC | PS | N64 | Sat | D/E

X-COM Interceptor

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM | Microprose | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 300 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 3Dfx-Karte

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Vielfältige Aufgaben, gelungene Mischung aus unterschiedlichen Genres

Ausgelutschtes Spielprinzip, sehr hoher Schwierigkeitsgrad

Strategie-Klassiker mit veraltetem Spielprinzip, doch ein paar motivierenden Neuheiten

2

Text: Volker Weitz

Road Rash 3D

Alle zwölf Motorräder wurden mit viel Liebe zum Detail gerendert, mußten aber im Spiel stark vereinfacht werden

Zwei Jahre nach dem ersten Playstation-„Road Rash" erscheint das Spektakel in „3D".

Full Speed: Trotz des gut sichtbaren Streckenverlaufs kannst Du nicht immer ausweichen

Per Knopfdruck kannst Du Dich von vorn sehen – und dadurch auch dem kettenschwingenden Konkurrenten entgehen

INFO

Das ist „streamen"

Normalerweise halten Rennspiele die Daten für den gesamten Streckenverlauf im begrenzten Hauptspeicher der Playstation. Dadurch sind die Streckenverläufe oft nur kurz und nicht sehr detailliert.

Bei Rasereien der neueren Generation wie „Road Rash 3D", „Test Drive 4" und „Need for Speed III" ist das anders: Sie holen („streamen") sich beim Rennen immer nur die Daten direkt von der CD, die für die Darstellung des gerade sichtbaren Abschnittes gebraucht werden. Damit können zwar sehr schöne und lange Strecken gebaut werden, doch wird es schwieriger, einen Zweispieler-Modus und Audiotracks im Spiel einzubauen.

Durch den Zusatz „3D" will Electronic Arts ausdrücken, daß im Gegensatz zu den älteren „Road Rash"-Spielen diesmal die Strecke und alle Objekte aus Polygonen zusammengesetzt wurden. Durch die nun zeitgemäße Engine und den „gestreamten" Streckenverlauf (siehe Info-Kasten links) wird die Grafik schöner und realistischer.

Am Spielkonzept wurde wenig verändert. Es geht immer noch darum, ohne große Raffinessen vom Startpunkt ins Ziel zu schießen und dabei die anderen Fahrer mit dem Rücklicht zu beleuchten. Uneinsichtige Gegner, die partout nicht aus Deiner Ideallinie weichen wollen, werden gnadenlos mit Fußtritten, Baseballschläger oder anderen Waffen bearbeitet.

Zuerst kaufst Du mit einem Startkapital von 5000 Dollar eines von vier Motorrädern. Je nach Plazierung bekommst Du eine Prämie. So kannst Du später weitere der insgesamt 12 Motorräder kaufen.

Erst mal macht „Road Rash 3D" Spaß durch die gute Präsentation und die wuchtigen Soundtracks sowie natürlich durch das über 100 Straßenmeilen umfassende „San Francisco Bay"-Gebiet, in dem Du Rennen fährst. Doch weder die gerenderte Umgebung noch die mit Motion-Capturing erzeugten Motorradfahrer tragen dazu bei, längerfristige Motivation zu erzeugen. Fans kurzweiliger Renn-Action sollten sich lieber an „Need for Speed III" halten, das zusätzlich über einen brillanten Zweispieler-Modus verfügt.

PC | PS | N64 | Sat | D

Road Rash 3D

Motorradrennen für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Electronic Arts | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Analog-Pad

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 4

+ Lange Strecken, viele Gegner auf der Straße, unkomplizierter Einstieg

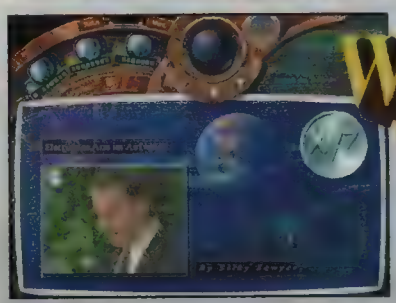
– Kein Zweispieler-Modus, teilweise fehlerhafte Kollisionsabfrage

Optisch gelungenes Spiel, das in punkto Langzeitmotivation leider keine Pole Position belegt

3

Text: Andreas von Lepel

Wall Street Trader 98 Börsenfieber



Wie im Fernsehen: Nachrichten von der Börse per Videoeinblendung

Hier geht's nur um das eine: Verdiene mit Aktiengeschäften soviel Geld wie möglich.

Sonys neue Konsole ist wohl ein Ladenhüter

Das Spektakel in der Finanzwelt ist groß: Die englische Learing-Bank ist pleite und wurde von Lord Fleming gekauft. Als sein Günstling hast Du die Aufgabe, aus seinem Geld noch mehr zu machen – mit Aktien. **In vier Aufträgen, die Dir Lord Fleming gibt, setzt Du Dich gegen Konkurrenten durch oder mußt sogar Europas Währungen vor dem Niedergang schützen.** Zeit, zu beweisen, daß ein echter Finanzprofi in Dir schlummert, der aus ein paar tausend Dollar ganz schnell eine Million macht.

Zentrales Element in Virgins „Wall Street Trader 98: Börsenfieber" ist der Hauptbildschirm. Hier beobachtest Du die Kurse der angebotenen Aktien. **Gehandelt wird alles: vom Erdöl über Nahrungsmittelketten, Währungen, Anleihen oder Fonds bis hin zu Computerspiel- oder Tabakfirmen.**

Nachrichten helfen Dir genauso, Deine Aktien-Favoriten zu finden wie nicht ganz billige Analysen von Fachleuten oder bestochenen Insidern.

Kurve nach unten: Hier hat wohl jemand zu fest an die Spiele-Industrie geglaubt

Die Idee von „Börsenfieber" ist sicherlich nicht allzu neu, dafür aber optisch übersichtlich und spielerisch exzellent umgesetzt. Der Aktienhandel macht ausgesprochen viel Spaß und die Missionen sind witzig. Erst zum Schluß wird die Gewinnjagd ein wenig unübersichtlich und die Kursverläufe sind manchmal schlecht nachvollziehbar. Potentielle Finanziers kaufen!

PC | PS | N64 | Sat | D

Wall Street Trader 98

Börsensimulation für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Montechristo/Virgin | 1-4 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, 30 MB HD. *Empf.:* Pentium 120 MHz, 32 MB RAM, Windows 95

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

+ Interessante Idee, schöner Spielaufbau mit Missionen, viele Aktien und Elemente

– Wenig optische Abwechslung, Kursverläufe nicht immer nachvollziehbar

Das richtige Spiel für Hobby-Aktionäre, die für ihre erste Million trainieren wollen

2

Text: Knut Gollert

Game, Net & Match

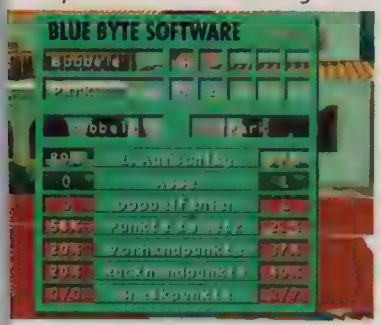
Nach langer Abstinenz ist Blue Byte wieder mit einem Tennis-Spiel zur Stelle. Kann die Simulation an die Güte der Klassiker anschließen?

Von schräg oben: Diese isometrische Ansicht ist schön, aber nicht gut spielbar – besonders die toten Winkel, wenn der Ball weit hinten aufsetzt, können nerven

Die Nr.1: Pete Sampras darf nicht mitspielen, da Blue Byte keine Namens-Lizenzen besitzt

Unschön: Die Zuschauer und die Spieler sehen alles andere als gut aus

Alles 3D: Aus dieser variablen Kameraperspektive spielt sich „Game, Net & Match" am besten



Bitte eine Statistik: Einen genauen Überblick gibt es nach jedem Spielgewinn

Bitte ein As: Beim Aufschlag ist viel Fingerspitzengefühl und eine Prise Timing gefragt

Der Aufschlag rauscht mit fast 200 Sachen heran, aber Du bist gewappnet. Mit einer flockigen Rückhand returnierst Du den Filzball longline – genau auf die Linie. Dein Gegenüber rennt, was das Zeug hält, aber er kommt zu spät. Wenn jemand so kräftig aufschlägt, muß er mit einem entsprechend schnellen Return rechnen. Schließlich spielen hier starke Männer...

Doch auch starke Frauen wetteifern in Blue Bytes „Game, Net & Match". Mit welchem Spieler Du auf den gelben Ball eindreschen willst, bleibt Dir überlassen – Du baust Dir einen Helden zusammen oder suchst einen vorgefertigten Charakter aus.

Ob Trainingsrunde, Einzelspiel, Turnier oder gleich eine komplette Saison: An Spielmodi mangelt es der Tennis-Simulation nicht. In der Saison startest Du natürlich als Weltranglisten-Letzter, arbeitest Dich aber bald nach oben. Jeder der 200 Gegenspieler hat bestimmte Eigenschaften. Spielst Du mit einem selbstgebauten Charakter, lernt dieser im Lauf der Saison dazu und verbessert seine Werte in Vorhand-, Rückhand- oder Volleyspiel. Auch seine Kraft und Geschwindigkeit kann er ausbauen.

Auf dem Court stehen Dir mehrere Perspektiven zur Wahl. Neben der normalen Kamera, die von hinten auf Deinen Spieler blickt, gibt es noch eine isometrische und sogar eine Vogelperspektive. Die gesamte Umgebung, die Spieler und der Platz werden komplett in 3D-Grafik dargestellt. Du steuerst Deinen Spieler am besten mit einem Joypad. Mit vier Knöpfen spielst Du gerade Bälle, Topspins, Slice- und Volleybälle. Die Richtung ergibt sich aus der Stellung zum Ball und vor allem daraus, in welche Richtung Du das Steuerkreuz beim Schlag drückst. **Obwohl sich das sehr kompliziert anhört, beherrscht man die äußerst gelungene Steuerung schon nach einigen Minuten vollkommen.**

In Sachen Grafik sieht's anders aus: Die Zuschauer sind häßlich, die Spieler nicht hübscher und die Stadien nur selten sehr detailliert. Auch der Sprecher könnte über ein größeres Repertoire verfügen – dann bräuchte er nicht so oft falsch zu kommentieren.

Doch die Steuerung ist wohl das Wichtigste bei einer Tennis-Simulation: „Game, Net & Match" macht einfach einen Heidenspaß. **Der gute Internet-Modus sorgt zudem für jede Menge Mehrspieler-Spaß. Sportlern, die genug vom Fußball haben, kommt diese Abwechslung gerade recht.**

PC | PS | N64 | SAT | D

Game, Net & Match

Tennis-Simulation für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | Blue Byte | 1-4 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 72 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 240 MB HD, 3Dfx-Beschleuniger

Grafik | Sound | Dauerspaß

Elegante, gut durchdachte Steuerung, viele Spielmodi, Internet-Turnier-Modus

Optisch unausgereifte Spieler und Zuschauer, schwacher Kommentar

Motivierende Tennis-Simulation mit tollem Handling, aber etwas schwacher Präsentation

2

Text: Knut Gollert · Fotos: Gary M. Prior/Allsport/BRAVO Sport, Rolf Kosecki/BRAVO Sport

Die Preis-Offensive!

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

DM 99,95*

DM 49,95*

präsentiert durch ran SAT.1 FUSSBALL

KONAMI XXL SPORTS SERIES

KONAMI

WWW.KONAMI.COM

*Unverbindliche Preisempfehlung. (incl. MwSt.)

Nintendo® is a trademark of Nintendo Co. Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. ISS PRO EVO SSSR is a registered trademark of Konami Co. Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigte Kopien, Vervielfältigungen und Verbreitung jeglicher Art untersagt.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

Mission Possible: Verteidige den Bohrturm

PC PS N64 SAT D

Armored Core

Actionspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | Sony | 1-2 Spieler

unterstützt Memory Card

„Armored Core" hat ein simples Ziel: Vernichte alle gegnerischen Mech-Warrior. Hierbei erweisen sich die zielsuchenden Raketen und das Laser-MG als ideale Waffen. Mit dem Geld für vollständig erledigte Aufträge kannst Du anschließend im Shop Dein Robot-Vehikel reparieren und neue Teile kaufen.

Wären die Missionen etwas ausgefeilter und taktischer, würde die Ballerei noch mehr Spaß machen.

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

Mech-Action mit netten Grafikeffekten und guter Spielatmosphäre

Geringe Spieltiefe, mäßiger Zweispieler-Modus, simple Missionen

Solides Actionspiel, das mehr durch Atmosphäre als durch Spieltiefe überzeugt

3

Witzig: Schußwechsel mit Plastiksoldaten

PC PS N64 SAT D/E

Army Men

Actionspiel für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | 3DO/Ubi Soft | 1-4 Spieler

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 110 MB HD

Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 350 MB HD

Kleine Plastiksoldaten spielen die Hauptrolle in 3DOs Action-Ballerei „Army Men". Du wetzt mit Deinem grünen Söldner durch vier große Karten, in denen Du aus der Vogelperspektive Spielzeugfeinde zerschießt oder Plastikpanzer eroberst.

Dank vieler Spielmodi macht das Spiel nur im Mehrspieler-Modus richtig Spaß. Spielst Du allein, nerven öde Grafiken und eine dumme Steuerung.

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

Nette Idee, viele Mehrspieler-Modi, viele Waffensysteme

Dilettantische Technik, ausbaufähige Steuerung, effektarme Grafik

Fröhliches Tontaubenschießen mit unsauberer Steuerung und wenig aufregender Grafik

3

Dominant: die Heldin im Leder-Mieder

PC PS N64 SAT D

Deathtrap Dungeon

Actionspiel für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Eidos | 1-8 Spieler

Mindestens: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 200 MB HD

Empfohlen: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 3Dfx-Karte

Grafisch hat Eidos' 3D-Ritter-Adventure in der PC-Version ein wenig zugelegt. Spielerisch sieht's aber leider ähnlich düster aus wie in der Playstation-Version. Die Kamera schwenkt immer noch wie ein wildgewordener Handfeger durch die Dungeons und erschwert auf diese Weise die Orientierung. Die Kämpfe und Geschicklichkeitseinlagen werden für den Spieler dadurch unnötig schwer.

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

Nette Extras und Monster, logische Rätselaufgaben

Nervende Perspektivwechsel, langweilige Dungeon-Grafik

Durchschnittliche Actionkost für technisch anspruchslose 3D-Freaks

3

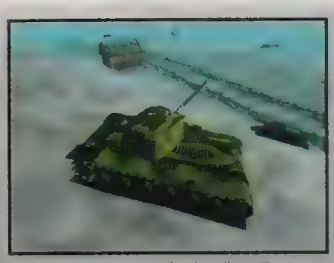
Text: Knut Gollert, Christian Henning, Michael Martin, Volker Weitz

Abschneiden! Und Deinen Eltern zeigen:

GT Interactive
Expect the unexpected:

Liebe Eltern,

das Spiel „Rampage World Tour" führt Ihre Kinder an eine sozialkritische Auseinandersetzung mit dem Thema Architektur und Städtebau heran.



Schön: gut getarnt, dank grüner Texturen

PC | PS | N64 | SAT | D

Panzer Commander

Actionspiel für Einsteiger

ca. 80 DM | SSI | 1-4 Spieler

Mindestens: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 126 MB HD
Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 3Dfx-Karte

Vierzig Einzelmissionen und drei Kampagnen mußt Du als Kommandant überstehen, dann ist der Weltfriede wieder hergestellt.

Damit das Vorhaben gelingt, gönnt Dir SSI eine übersichtliche 3D-Grafik und zwei vom Computer gesteuerte Hilfskräfte. Die Blechkisten fahren sich erstaunlich problemlos, für die gute Übersicht sorgen acht unterschiedliche Kamerapositionen.

Grafik 2 | Sound 4 | Dauerspaß 2

- Einsteigerfreundlicher Schwierigkeitsgrad, problemlose Steuerung
- Wenig Abwechslung in den Missionen, magere Soundkulisse

Kurzweiliges Action-Programm, das auch Anfängern eine faire Chance läßt

2

Pfui: klobiger Held in häßlicher Umgebung

PC | PS | N64 | SAT | E

Spawn the Eternal

Actionspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | Sony | 1 Spieler

unterstützt Memory Card

Spawn ist direkt aus der Hölle auf die Erde gekommen, um Gangster zu vermöbeln. Das Spiel wurde ein grottenschlechter „Tomb Raider"-Klon. Die Steuerung ist unpräzise, der Held undynamisch, das Level-Design langweilig. Die Grafik quält mit megapixeligen Texturen und häßlichen Zeichnungen. Sony benutzt die „Spawn"-Lizenz wohl nur, um schnell ein paar Mark zu machen. Ergebnis: ein Höllendebakel.

Grafik 6 | Sound 5 | Dauerspaß 6

- Die „Spawn"-Lizenz ist für Fans der McFarlane-Comics interessant
- Einfach alles wurde verhunzt: Grafik, Spielbarkeit, Sound... alles

Pfui Teufel! Dieses Machwerk ist eine schallende Ohrfeige für jeden Playstation-Besitzer

6

Adlerauge: Der Schiri ist wachsam

PC | PS | N64 | SAT | E

Total NBA '98

Actionspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | Sony | 1-8 Spieler

unterstützt Memory Card

Der dritte Teil von Sonys „Total NBA"-Serie kommt mit der gewohnt guten Steuerung und der prächtigen Aufmachung daher. Doch neben hochauflösender Optik und der offiziellen NBA-Lizenz bietet die Simulation auch hohen Spielkomfort.

Taktische Finessen gehen per Buttondruck ebenso leicht von der Hand wie Würfe. Allerdings ist das Geschehen nicht immer übersichtlich.

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

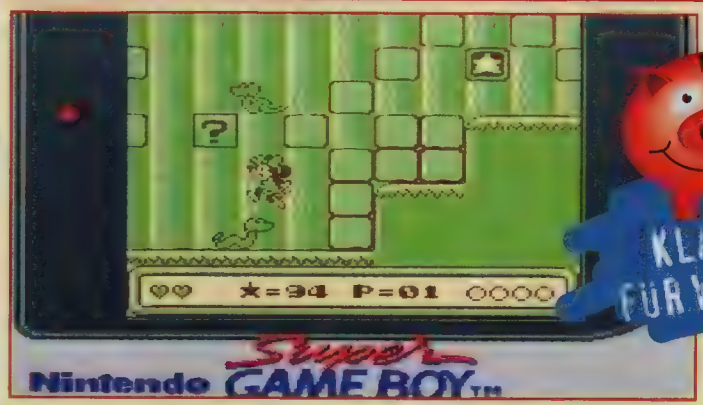
- Hochauflösende, schnelle Grafik, gute Steuerung, kluge Padbelegung
- Unterstützt kein Analog-Pad, kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad

Trotz kleiner Schwächen eine der besten Basketball-Simulationen mit guter Steuerung

2

Abreißen! Und niemals Deinen Eltern zeigen – nur Deinem Händler:

Mickey's Dangerous Chase



Minnie, die Freundin von Mickey Maus, hat Geburtstag. Doch statt eine Party zu feiern, muß das Paar entsetzt feststellen, daß alle Geschenke geklaut wurden. So begibst Du Dich – wahlweise als Minnie oder Mickey – auf die Suche nach dem Dieb. **Die spannende Jagd erstreckt sich über fünf mittelgroße Levels, gespickt mit zahlreichen Gegnern, Extras und kleinen Knobeleien.** Besonders das neugierige Durchstöbern der Abschnitte motiviert immer wieder, „Mickey's Dangerous Chase" in den Gameboy zu stecken. Bis alle Extras gefunden sind, vergeht manche Spielstunde.

Zwar gibt es eine ganze Reihe komplexerer Jump&Runs, doch die Levels sind so abwechslungsreich angelegt, daß das Modul immer wieder Spaß macht.

Girlie-Power: Minnie macht sich in diesem Spiel auf die Suche nach dem Dieb ihrer Geburtstagsgeschenke

PC | PS | N64 | **GB** | D/E

Mickey's Dangerous Chase
Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 50 DM | Capcom/Nintendo | 1 Spieler

- unterstützt kein Zubehör

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Abwechslungsreiche Levels, deutsche Bildschirmtexte, gute Grafik

Keine Continues oder Paßwortfunktion, geringer Spielumfang

Solides Maus-Gehüpfe mit liebevoller Grafik und abwechslungsreich gestalteten Levels

2

Text: Michael Martin

Ultimate Flight Pack

Computer-Piloten dürfte angesichts dieser saftigen Simulationspackung das Wasser im Munde zusammenlaufen. Gleich fünf hochklassige Flugprogramme sorgen für Dauerspaß im Himmel. **Hubschrauber-Fans dürfen mit der amerikanischen „Apache Longbow" und dem russischen Gegenstück „Hind" abheben.** Jet-Piloten brausen mit der europäischen „Tornado" oder der amerikanischen „F-16 Fighting Falcon" durch die Gegend. Wem nach soviel militärischer Aktion der Sinn nach friedlicherer Betätigung ist, der steigt auf „Flight Unlimited" um und lernt in zivilen Maschinen das Fliegerhandwerk. Wer einen preiswerten Einstieg in das Simulationsgenre sucht, ist bei dieser Spiele-Sammlung genau richtig.

Nicht schön, aber stabil: der russische Hind-Hubschrauber im Anflug

PC | PS | N64 | SAT | D

Ultimate Flight Pack
Flugsimulationen für Einsteiger bis Profis

ca. 50 DM | Funsoft | 1-16 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 50 MB HD. *Empf.:* Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95, 50 MB HD

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Viele unterschiedliche Flugzeuge, geringe Hardware-Anforderungen

Veraltete Grafik, Handbücher leider nur auf CD-ROM

Technisch leicht veraltete, aber inhaltlich hochwertige Spielesammlung für Hobby-Piloten

2

Text: Volker Weitz

Megapak 9

Gleich sieben Programme der Spitzenklasse findest Du in der „Megapak 9"-Spielesammlung. **Neben absoluten Highlights wie dem wunderschönen Strategiespiel „Civilization II" und dem ebenso guten Action-Epos „Interstate 76" sind noch viele andere Klassenbeste vertreten.**

Das Grafik-Adventure „Discworld II" überzeugt durch abgedrehten Humor der besten Sorte, der Edelflipper „Pro Pinball – Timeshock" durch realistische Ballphysik und viele Extras. Komplettiert wird die Sammlung durch die fetzige Rennsimulation „Destruction Derby 2", das gehaltvolle Golfspiel „Jack Nicklaus 5" und den realistischen Flieger „iF22". Da bleibt Dir nur eins übrig: Kaufen!

„Interstate '76" ist nur eines von sieben Superspielen im „Megapak 9"

PC | PS | N64 | SAT | D/E

Megapak 9
Spielesammlung für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | Koch Media | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 80 MB HD. *Empf.:* Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Nur Genrevertreter ersten Ranges in der Sammlung, relativ aktuelle Programme

Handbücher gibt's leider nur auf CD-ROM

Wer sich diese überzeugende Spielesammlung kauft, kann nichts falsch machen

1

Text: Volker Weitz

Floyd

Alien Floyd hat's nicht leicht. Er ist in seinem Polizeistaat in fürchterliche Ungnade gefallen und muß, natürlich mit Deiner Hilfe, damit fertig werden. **Du steuerst den kleinen grünen Helden durch ein klassisches Grafik-Adventure, redest mit den abgedrehtesten Außerirdischen und benutzt Gegenstände aus dem Inventar, um manch knackiges Rätsel zu lösen.** Die Puzzles frustrieren teilweise gewaltig. Belohnt wird Deine Mühe aber mit toller Grafik, sehr vielen Zwischenfilmen und einer wirklich hervorragenden deutschen Sprachausgabe. Hinzu kommt eine kräftige Portion Humor. **Für nur 40 Mark erhältst Du mit „Floyd" ein topaktuelles Adventure-Highlight auf bestem Niveau.**

Pikiert: Grünling Floyd trifft auf lustige Aliens

PC | PS | N64 | SAT | D

Floyd
Adventure für Fortgeschrittene und Profis

ca. 40 DM | Bomico | 1 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 31 MB HD. *Empf.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Tolle Grafik, sehr gute Sprachausgabe, viele Gags, unterhaltsame Story

Sehr schwere, teilweise sogar etwas unlogische Rätsel

Schon nach einem halben Jahr gibt's den Adventure-Renner zum halben Preis: Hinlangen!

1

Text: Knut Gollert

© 1998, Ubi Soft Entertainment GmbH / Gottfried-Lange-Ring / Wingerath • Monheim am Rhein

Europress

tommi mäkinen rally

Spürt die Hand des Meisters

Ein einzigartiger 3D-Streckeneditor
Vier verschiedene Spielmodi
Geniale Umweltsimulation
130 Strecken

Ubi Soft

PlayStation

ANZEIGE

Mars®

Believe it: Der leckere Schoko-Riegel macht happy Laune und super Summer-Feelin'!

BRINGT'S:

ULTIMATIVES HOLIDAY SPECIAL

Summer '98

ACTION & FUN

Was? Wann? Wo? Beim ultimativen MARS®-Action-Guide dreht sich alles um totalen Spaß für Deine Sommerferien. Hier steht, was abgeht. Day & Night, Outdoor und Indoor. Rumhängen ist out: Mach' Dein Ding mit MARS®!

Immer gut drauf! MARS® ist die richtige Ladung „Energy" für unterwegs

TOP ON TOUR

Take off mit MARS®: Für Einsteiger und Profis grenzenlos tricky Tips fürs Verreisen

YOUTH-HOSTELS

Preiswert übernachten in Jugend-Gästehäusern: Großbritannien: Tel: 0044-1727-855215 oder www.yha.org.uk Frankreich: 0033-1-44898727 oder www.fuaj.org Italien: 0039-6-4871152 oder www.travel.it/hostels Spanien: 0034-1-3477700 Niederlande: 0031-20-5513155 oder www.nhic.org (alle Hotlines in Landessprache) Weltweite Jugendherbergs-Info: http://home.concepts.nl/~oprins/yh.html (Tolle Sache: Hamburger und Bielefelder Verein)

FLYER-LINE FÜR CITY-TRIPS

Up-Dates (Termine, In-Adressen) von München, Berlin, Hamburg, Frankfurt/M. und NRW sowie einen Link zu einem Stadtplan findest Du unter www.flyeronline.de

TIP FÜR FLY-AWAYS

Best Sit im Flieger: Fensterplatz für tagsüber, Gangplatz für Nachtflüge (kann man Beine ausstrecken!). Mehr Platz gibt's in den ersten Sitzreihen (dort werden auch Essen und Drinks zuerst serviert) sowie an den Notausgängen. Wenn der kleine Bruder nervt: „Ich sehe was, was Du nicht siehst..." spielen – oder mach ein Flieger-Quiz

NETZ-TRICK FÜR TOURIS

Wer für wenig Money auf die Insel will, kann vorher mal durchs Internet surfen. News, Kontake, günstige Flüge und Hotels sowie Jumplinks zu großen Veranstaltern gibt's unter http://focus.de/D/DR/dr.htm

SURF HITS

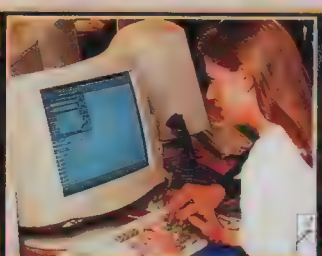
Rainy days? No problem. Klick Dich ein. MARS® hat für Dich beste Chat-Adressen auf Lager!

CYBER-DATE: INTERNET-CAFÉ

Extrem positiv: Rumalbern, quatschen, belanglos plänkeln und wegklicken, wenn's langweilig wird. Spring ins weltweite Netz der I-Cafés www.netcafeguide.com Ultra-nette Leute!

DAS KICKT: PLAUDER-KANAL

Via Tastatur: Turbo-Bekanntschaften machen, Nickname ausdenken. Deine Gefühle kannst Du mit sogenannten „Emoticons" ausdrücken, z.B. :-) (Du lachst) oder :-o (Du bist überrascht).



MARS®, der einmalige Schoko-Riegel, hält Dich beim Surfin' locker über Wasser. Wetten!

VIRTUELLER TREFF

Super! Per Mausklick mit Leuten in ganz Deutschland chatten. Über die Suchmaschine www.yahoo.de findest Du unter „chat" viele Adressen.

TALKEN UND FLIRTEN TOTAL

Logg Dich im Internet ein. Eingang ist die Datenautobahn.

ACTION & EVENTS

Have fun: Sport, Shows und Partys – hier ist der Time-Table für Action-Freaks!

EXTREM-SPORT-FESTIVAL

Bei jedem Wetter: Contests für Inlineskater, Skateboarder und BMXler. Sowie Shows und Workshops. Die Urban Cultur Tour läuft vom 15. bis 21.8. in Düsseldorf auf dem Messe-Gelände. Fon: 0211-86565-26 oder www.team-promotion.de

BEACH-VOLLEY-BALL

Feelin' von Sonne, Strand und mehr. Beach-Volley-Ball ist Power und Spaß pur.

finden überall in Deutschland statt. Deutsche Meisterschaften: 28.-30.8. am Timmendorfer Strand. Info unter 069-698001-10

Party am 11.7. in Berlin. Beginn: 14 Uhr, Ernst-Reuter-Platz. Tip für vorher: Berlin-City-Tour. In 4 Stunden. Löse ein AB Tages-Ticket der BVG (DM 7,50)

SANDBOARDING-WM

Action-Knaller für Snowboarder! Am Monte Kaolino (der Quarzsandberg in Hirschau/Oberpfalz) findest Du alles, was Du fürs (Sand-) Boarden brauchst. Zwischen

treffen sich dort internationale Champs. Info-Line: 0911-447024 oder www.sandboarding.org

MEGA-RAVE: LOVE PARADE

Reih Dich ein in den Techno-Strom rund um 40 Music-Trucks. Mach

SKATE-PARADE

Fun-Wettbewerbe und Rennen für alle Altersklassen, Profi-Wettkämpfe, heiße Shows und coole News gibt's am 5.7. in München auf dem Olympia-Gelände. Info-Line: 0130-5000459

Schon gecheckt: MARS®, die gefüllte Milchschokolade mit feiner Candy-Creme und Karamel sorgt für Power ohne Ende!

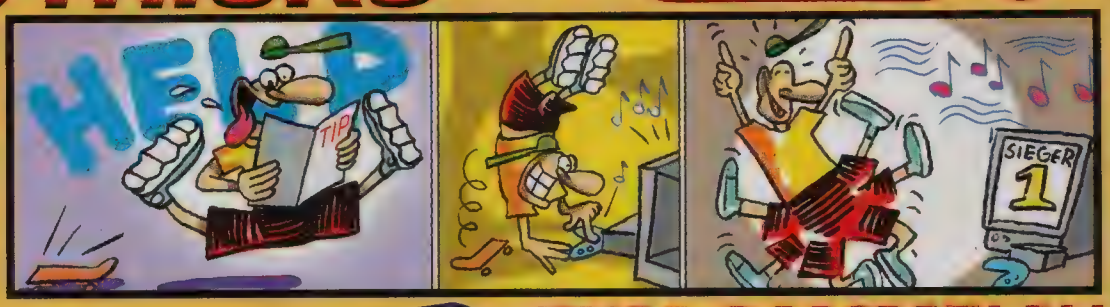
Mars®

Und es geht weiter!

TIPS & TRICKS

Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides

INHALT



DURCHGESPIELT – Seite 48

PC-Hit **Starcraft** – Durchgespielt, 2. Teil: So führt Ihr die Zerg zum Sieg (ab S. 48)

Playstation-Hit **Gran Turismo** – Schritt für Schritt geht's auf die Rennpiste (ab S. 58)

PC – Seite 56

Flight Nuclear Strike
2D-Shoot The Reap
Jump&Run Croc
Speed Test Drive 4
Strategie Age of Empires
Mixed Dark Earth, Oddworld: Abe's Oddysee, Sub Culture

PLAYSTATION – Seite 54

Speed Micro Machines V3
Sport Actua Soccer 2
2D-Shoot In The Hunt
Jump&Run Frogger
Strategie Command & Conquer
Mixed Courier Crisis

NINTENDO 64 – Seite 66

Speed San Francisco Rush, Multi Racing Championship

SNES – Seite 67

Jump&Run Mr Nutz, Flashback

GAMEBOY – Seite 67

Jump&Run MegaMan 2
Mixed Kirby's Pinball Land

SEGA SATURN – Seite 68

Mixed NHL Allstar Hockey, Resident Evil
Speed Sega Touring Car Championship, The Need for Speed

MEGA DRIVE – Seite 69

Sport Hit the Ice
Jump&Run Mega Turrican, Krusty's Super Fun House
2D-Shoot Insector X
Speed Lotus Turbo Challenge
Mixed Mega Bomberman

Illustration: Rolf Boyke

Alle Tips getestet!
Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

ZUM SAMMELN!

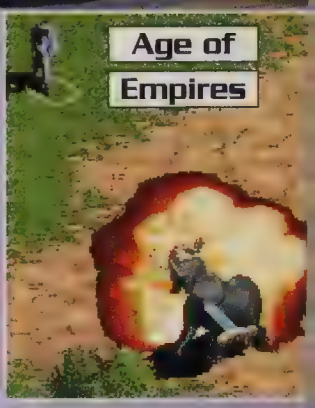
Reiß sie raus, schon hast Du's drauf: Mit den Tips zur Hand bist Du der King!

Gran Turismo

Damit Euch das 100seitige Handbuch des Spiels nicht überfährt, gibt's hier eine Top-Starthilfe

Actua Soccer 2

Riesenspieler, Geisterball, Ausfall der Flutlicht-Anlage... die Cheats für diese Rasentreterei haben's in sich



Neue Cheats – unter anderem ein Nuklearkämpfer mit Raketen!

Starcraft

Diesmal führt Ihr die Zerg zum Sieg!

Mit Wracks & Minen: Diese Fun-Raserei wurde reichlich mit (sehr explosiven) Cheats gesegnet

Sega Touring Car Championship

Im Zeichen des Saturn: Stellt die innere Uhr Eures Geräts um und braust über drei neue Strecken!

HOTLINE!

Probleme? Mit Spielen?? Der Obermotz zu böse, der Level zu lang???

089 / 6786-7460

Die SCREENFUN-Hotline gibt von Montag bis Freitag zwischen 15:00 und 16:00 Uhr Tips zu Spielen. Ruft einfach an!

Außerdem:

LÖSUNGEN PER POST

SCREENFUN bietet Euch kostenlose Lösungen zu Spielen an – etwa zu „The Curse of Monkey Island", „Tomb Raider II", „Zelda IV", „Diddy Kong Racing", „Abe's Oddysee" und vielen anderen.
Gebt auf einer Postkarte an, zu welchem Spiel Ihr Fragen habt. Vergeßt nicht, dabei auch das System anzugeben. Schickt die Karte an die Adresse rechts.

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Lösungen per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend kostenlos zugeschickt.

StarCraft

Die Zerg-Kampagne durchgespielt!

Allgemeine Tips für die Zerg

Zeig den Terranern und Protoss die Zähne! Die folgenden Tips und Strategien führen Dich und Deine Zerg direkt zum Sieg. Mit neun kompletten Übersichtskarten!

- **Luftstreitkräfte:** Von allen „Starcraft"-Völkern besitzen die Zerg wohl die stärksten Lufteinheiten. Für deren Ausbau benötigst Du aber recht viel Vespin-Gas. Besonders effektiv sind etwa die Wächter. Diese fliegenden „Belagerungspanzer" eignen sich besonders gut, um aus großer Entfernung Bodenziele zu attackieren und zu zerstören. Gegen Luftangriffe sind sie aber wehrlos! Terror-Zerg können es dagegen in großen Mengen mit jedem Luftgegner aufnehmen. So kannst Du etwa die gefährlichen Träger und Scouts der Protoss gut abwehren.
- **Die Königinnen:** Sie sind ein weiteres Highlight der Zerg. Mit ihren Wurmbrütlingen schaltest Du die gefährlichsten „lebenden" Bodeneinheiten wie Hohe Templer oder feindliche Ultralisken im Nu aus. Allerdings benötigen die Königinnen dazu sehr viel kostbare Energie.
- **Landstreitkräfte:** Auch um die Landstreitkräfte der Zerg ist es nicht schlecht bestellt. Mit einer ganzen Horde von Zerglingen oder Hydralisken bringst Du Deinen Gegner in arge Bedrängnis. Gegen eine Abwehrkette aus terranischen Belagerungspanzern oder gegen gezielte Psi-Stürme der Templer sehen sie allerdings schlecht aus. Im Notfall können sie sich aber immer eingraben. Dann sind sie für den Gegner nicht zu erkennen und regenerieren sich in aller Ruhe. Nutze diese Fähigkeit auch, um unbemerkt wichtige Punkte auf der Karte zu kontrollieren.
- **Angriff auf eine Protoss-Basis:** Bei der Eroberung einer Protoss-Basis genügt es oft, gezielt die Pylonen anzugreifen, um die Energieversorgung der Gebäude abzuschalten. Da die Berserker und die Räuber der Protoss keine Luftverteidigung besitzen, greifst Du sie natürlich bevorzugt aus der Luft an.

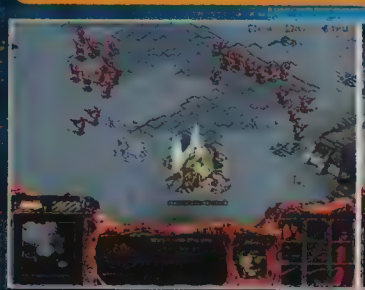
Hydralisken legen sich mit Vorliebe auf die Lauer und warten auf ihre Opfer

Mission 01 In den Ruinen

Diese Mission ist sehr einfach, folge einfach nacheinander den Anweisungen von Daggoth.

Mission 02 Der Beginn

Die Protoss werden nur vereinzelt angreifen. Du kannst Deine Basis deshalb recht entspannt ausbauen und Dich weiter mit den Einheiten der Zerg sowie deren Upgrade-Möglichkeiten vertraut machen. Die Siedlung der Protoss im Südwesten brauchst Du nicht unbedingt zu erobern. Eine größere Horde von Hydralisken sollte ausreichen, um die Drohne mit dem Kokon zum vereinbarten Ziel zu bringen.



Gegen Deine Hydralisken-Horde haben die Protoss keine Chance!

Geschafft! Das Ziel 2 wurde erreicht, der wertvolle Kokon ist in Sicherheit!

Weg 1 Start 2 Ziel 3 Protoss-Basis
Rohstoffe u. Zerg Protoss

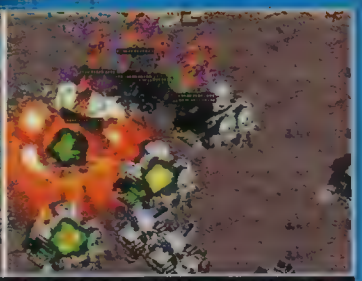
Text: Bodo Metzler

Mission 03 Die neue Ordnung

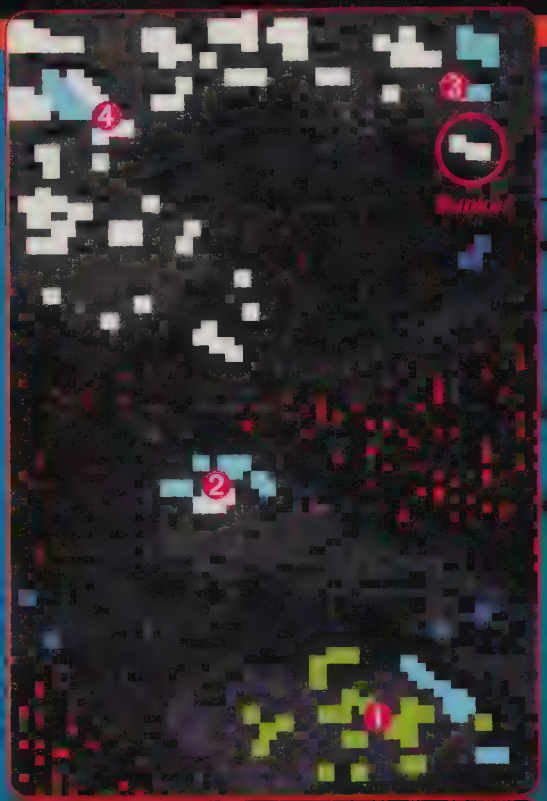
Bei 2 befindet sich ein zusätzliches Ressourcenfeld, das Du möglichst bald erobern solltest. Errichte dort Deinen zweiten Cluster. Ein weiteres Vorrücken in nordöstliche Richtung solltest Du möglichst vermeiden, denn die Terraner haben ihre Basis bei 4 mit einen starken Ring aus Belagerungspanzern und Raketentürmen abgesichert.

- Bei 3 bietet sich jedoch eine Chance zum Angriff. Zerstöre mit Mutalisken die dortigen Einrichtungen und fliege mit Overlords Drohen ein. Baue eine weitere Basis und starte von dort den Großangriff auf die Terraner.

Zerstöre die Anlagen bei 3 und errichte dort eine weitere Basis



Am Ende Deines Feldzugs zerstörst Du die Basis der feindlichen Terraner

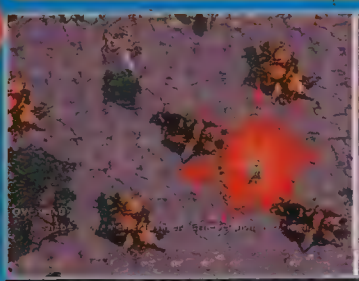


1 Deine 1. Basis 2 Deine 2. Basis 3 Angriffspunkt
Rohstoffe Zerg Terraner 4 Terraner-Basis

Mission 04 Agentin des Schwarms

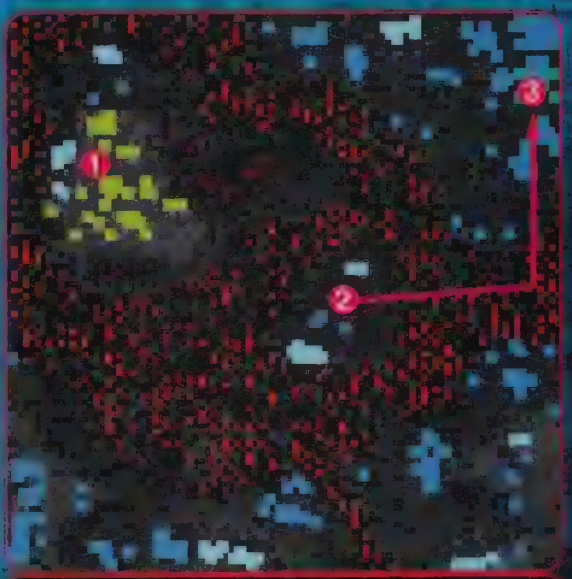
Der erste Teil dieser Mission ist sehr einfach: Du sollst den Kokon beschützen. Da Du Dich auf einer Insel befindest, setzen die Terraner nur hin und wieder Truppen mit ihren Landefrachtern ab.

- Als neue Einheit verfügst Du nun über die Königinnen. Laß sie Parasiten an den Landefrachtern befestigen, um stets über deren Position informiert zu sein.
- Ist das neue Zergwesen geschlüpft, ändert sich Dein Auftrag: Es soll jetzt Raynors Kommandozentrale verseucht werden.
- Errichte dazu auf der kleinen Insel in der Mitte der Karte eine zweite Basis, mit der Du den gesamten Luftraum gut kontrollieren kannst. Von dort brichst Du mit einer Übermacht an Mutalisken in Richtung Osten auf, bis Du an den Kartenrand stößt. Von da an geht's weiter in nördlicher Richtung.



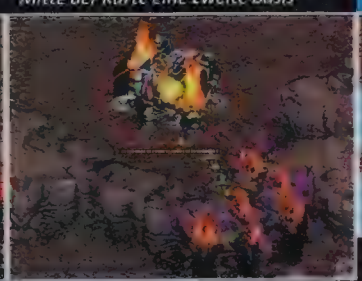
Der Kokon bricht auf und birgt eine handfeste Überraschung!

Errichte auf der kleinen Insel in der Mitte der Karte eine zweite Basis



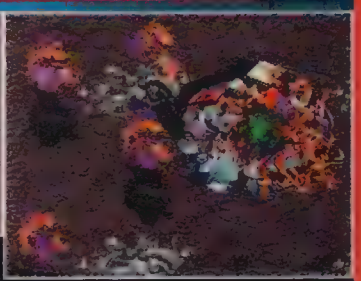
Weg 1 Deine 1. Basis 2 Deine 2. Basis
Rohstoffe Zerg u. Terraner 3 Raynors Basis

Beim Angriff verwendest Du eine Übermacht an Mutalisken



Attackiere Raynors Basis bei 3 aus südlicher Richtung

Auch Computer machen Fehler: Hier hat der PC-Gegner eine neue Kaserne so unglücklich plaziert, daß die beiden WBFs eingeschlossen wurden!



Mission erfüllt: Deine Königin hat das terranische Hauptquartier infiziert

Mission 05 Die Amerige

Folge dem Weg auf der Karte und nimm Dich vor den verschiedenen Fallen in acht! Auf dem Weg zu 2 hältst Du Dich an der nördlichen Wand, damit Dir die Scharfschützen nichts anhaben können. Bei 2 schickst Du die getarnte Kerrigan vor. In bester Rambo-Manier nimmt sie es allein mit allen Goliaths auf. Ist der Weg frei, läßt Du die Zergs nachkommen.

- Wenn Du geschickt vorgegangen bist, solltest Du bis jetzt noch keinen Deiner Zerg verloren haben. Sollten Deine Zerg aber trotzdem sehr stark verletzt sein, vergiß nicht, sie einzugraben und dann zu warten, bis sie sich erholt haben. Auch Kerrigan sammelt mit der Zeit neue Kräfte.
- Die gefangenen Zerg bei 3 befreist Du durch Betreten des Signalfeldes 4.
- Nähere Dich 5 nur erholt, Kerrigan gerät dort in eine gefährliche Falle! Über die Transporterplattform 6 gelangst Du dann zum Supercomputer 8.

Gehe unbedingt vor dem Punkt 2 an der nördlichen Wand entlang!

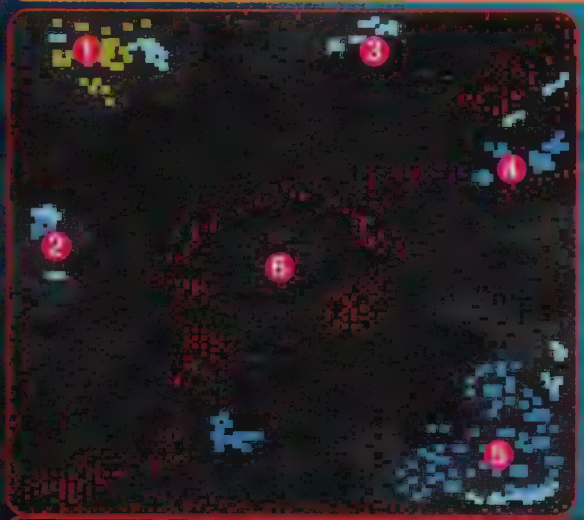
Die getarnte Kerrigan nimmt es gleich mit allen Goliaths auf

Weg Fallen Rohstoffe Zerg Terraner
1 Start 2 Kerrigan losschicken 3 Gefangene Zerg 4 Signalfeld
5 Falle für Kerrigan 6 u. 7 Transporterplattformen 8 Ziel

Mission 06 Der Dunkle Templer

Da die Protoss nicht allzu aggressiv sind, bleibt Dir genug Zeit, die Basis in Ruhe auszubauen. Zerstöre gleich zu Beginn die wenigen Gegner bei 2 mit fliegenden Einheiten und errichte dort eine Basis. Damit kannst Du die Engstelle westlich davon besser kontrollieren, denn über diese greifen die Protoss bevorzugt an. Bei 3 läßt sich ungestört noch eine weiterer Cluster errichten. Damit sollte für ausreichende Rohstoffversorgung gesorgt sein.

- Mit ganzen Horden Deiner Zerglinge unterstützt von Wächtern und Königinnen greifst Du dann die kleine Protoss-Basis bei 4 an.
- Für die Eroberung der Hauptbasis 5 benötigst Du zusätzlich Mutalisken als Luftunterstützung, da dort Scouts die Basis absichern. Die Insel in der Mitte des Spielfeldes eignet sich gut, um eine fliegende Eingreiftruppe von Mutalisken bereitzuhalten. So erreichst Du rasch unerwartete Konfliktpunkte.
- Die Hauptbasis 5 greifst Du dann von Norden her an. Bevor die Protoss gemerkt haben, was geschieht, hast Du schon etliche ihrer Pylonen zerstört. Ist auch diese Basis gefallen, bittet Dich der Protoss Tassadar zum Duell...

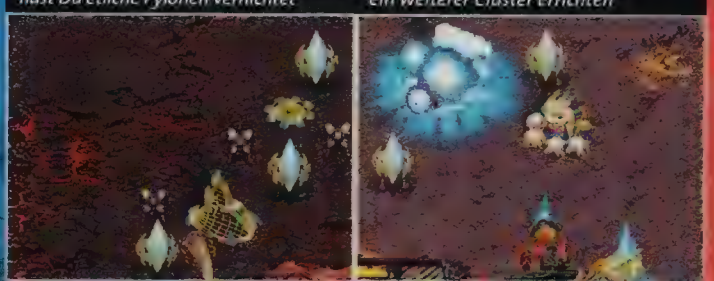


Rohstoffe Zerg Protoss 1 1. Basis 2 u. 3 Weitere Basen
4 Kleine Protoss-Basis 5 Protoss-Hauptbasis 6 Duell-Platz

Zerstöre anfangs die wenigen Gegner bei 2 mit fliegenden Einheiten

Bevor die Protoss merken, was geschieht, hast Du etliche Pylonen vernichtet

Bei 3 läßt sich ungestört noch ein weiterer Cluster errichten



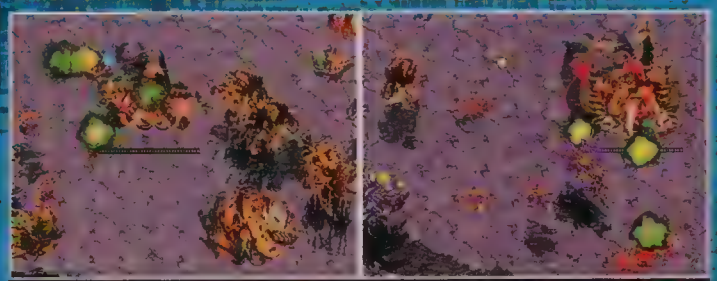
Die kleine Basis bei 4 wird vor allem von Dragonern geschützt

Kurz vor Schluß nimmst Du die Protoss-Siedlung bei 5 auseinander

Mission 07 Die Auswahl

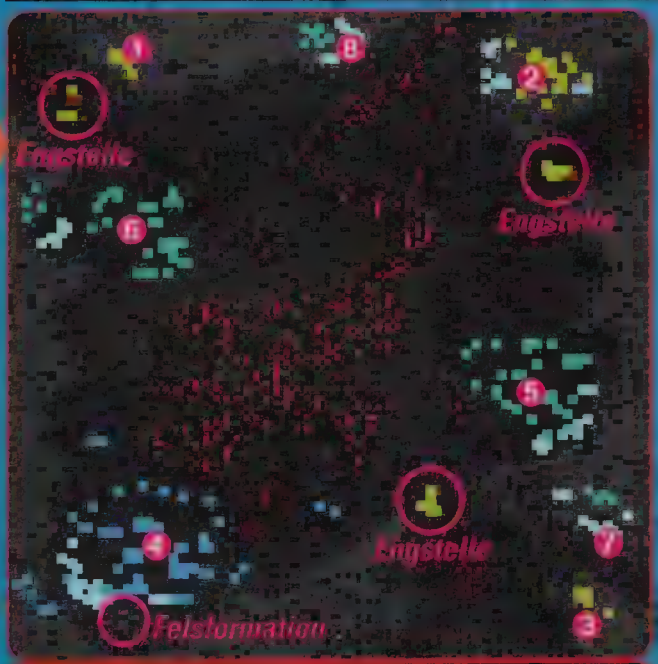
Als erstes stürzt Du Dich auf die Basis bei 2, die ein leichtes Opfer ist. Baue dort Deine erste Basis auf. Auch der feindliche Zerg-Cluster bei 3 ist zu Beginn noch recht schutzlos, vor allem besitzt er nur eine Sporenkolonie und kaum Bodeneinheiten. Fliege gemäß Plan und nähere Dich der Brutstätte so, daß Dich die Sporenkolonie nicht treffen kann. Gelingt es Dir, die Brutstätte zu vernichten, ist Dein Gegner im Aufbau erst einmal gehemmt. Mit Overlords wird er versuchen, Nachschub einzufliegen. Du setzt aber mit Zerglingen nach und die Basis ist Dein!

- Der Lieblings-Sammelpunkt des Computergegners ist bei 4. Es kann nicht schaden, ihn dort bereits freudig zu empfangen. Auch Hydralisken, auf den Anhöhen über der Schlucht positioniert, eignen sich gut zur Verteidigung.
- Auf jeden Fall mußt Du verhindern, daß Ultralisken bis in Deine Basis vordringen – sie können dort große Verwüstung anrichten. Am besten infizierst Du die Ultralisken mit Wurmbrütlingen einer Königin.
- Gehen Deine Vespin-Vorräte zur Neige, solltest Du zuerst den schwach gesicherten Geysir bei 6 erobern, denn die Quelle bei 5 hat Dein Gegner wahrscheinlich schon arg ausgebeutet.
- Nachdem Du bei 2 einen neuen Cluster errichtet hast, durchbrichst Du den Verteidigungsring der nördlichen Basis 7. Während Wächter die Gebäude beharken – erste Ziele sind der Extraktor sowie der Schwarmstock – beschäftigen Hydralisken und Zerglinge die feindlichen Einheiten.
- In einem letzten verzweifelten Versuch wird Dein Gegner jetzt versuchen, Deine Basis zu stürmen. Ziehe Dich deshalb vorübergehend zurück, verteidige Deinen Cluster und komme später wieder.



Nähere Dich der Brutstätte bei 3 so, daß Dich die Sporenkolonie nicht trifft

Du zerstörst den Schwarmstock bei 7 und kämpfst Dich nach Osten vor



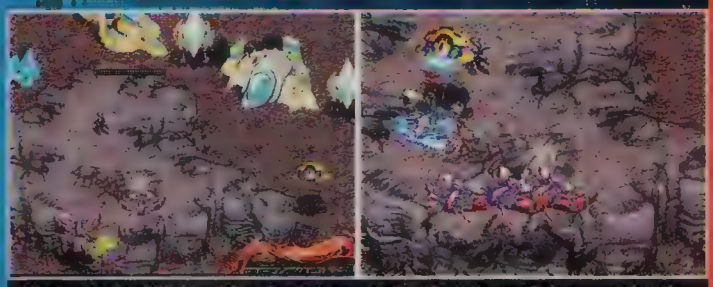
Rohstoffe Zerg u. Protoss 1 u. 2 u. 3 Eigene Basen
4 Protoss-Haupthasis 5 u. 8 Kleine Protoss-Siedlungen
7 u. 8 Leicht zu erobernde Vespin-Geysire

Rohstoffe Zerg Feindliche Zerg 1 Start 2 Deine 1. Basis
3 Feindlicher Cluster 4 Feindlicher Sammelpunkt 5 Ausgebeuteter Cluster
6 Schwach bewachte Vespin-Quelle 7 Angriffspunkt

Mission 08 Auge um Auge

Diesmal mußt Du das Durchbrechen der Dunklen Templer gleich an drei Engstellen verhindern. Um diese getarnten Krieger zu erkennen, müssen Overlords permanent über den Signalstellen schweben. Das scheint zunächst gut zu klappen, zumal Du auch über drei Cluster verfügst und über den Nydus-Kanal Bodeneinheiten schnell verschicken kannst. Doch schon bald greifen die Protoss unablässig mit Psi-Stürmen und Archon-Kriegern an. Also mußt Du ihnen zuvorkommen!

- Zunächst genügt es, die Engstellen mit „billigen" Zerglingen zu sichern. Entwickle dafür rasch die fortgeschrittenen Fähigkeiten Deiner Zerg, um Wächter und Königinnen herstellen zu können. Mit ihren Wurmbrütlingen bereiten die Majestäten anrückenden Hohen Templern ein schnelles Ende.
- Vergiß auch niemals, Deine Basis gegen bevorstehende Luftangriffe zu verteidigen, am besten mit Deinen Terror-Zerg.
- Bei 2 liegt die gefährliche Basis der Protoss, aus der die Templer kommen. Glücklicherweise besitzt sie eine kleine Schwachstelle. Nähere Dich von 3 mit Deiner Luftflotte entlang des Kartenrandes. Dort triffst Du auf eine kleine Felsinsel, nördlich davon befindet sich das Templer-Archiv. Plaziere Deine Wächter über der Felsformation, verwende den „Position halten"-Befehl und nimm die Gebäude unter Beschuß.
- Sobald der Nexus zerstört ist, meldet sich der erboste Zeratul zu Wort. Doch seine Drohungen schrecken Dich wenig. Mit den kleinen Protoss-Siedlungen bei 5 und 8 solltest Du jetzt keine Probleme mehr haben.



Plaziere Deine Wächter über den Felsen und nimm die Gebäude unter Beschuß

Deine Königin greift den vom Shuttle gerade abgesetzten Dragoner gleich an

NEU!

I'll get ya!

WCW NITRO

Die geballte Power für die PlayStation. Menschliche Kampfmaschinen fighten den ultimativen Champion aus:

...unfair bis zum Ende.

Das explosive Wrestling-Pack mit TAG TEAM-Modus. Dynamit für die PlayStation. Die intelligente Kameraführung setzt alle miesen Attacken der Mega-Kampfkolosse hautnah in Szene: "Macho Man" Randy Savage, Kevin Nash und weitere der mehr als 16 heißesten WCW- und NWO-Stars – Kraftpakete, die nur eins wollen: alles platt machen. Neck-Breaker, Body-Slams und Powerbombs; jeder Fighter mit bis zu 30 original-mörderischen Wrestling-Moves. Ob Run-in-Modus, Ringout-Time, allein oder im 2-Spieler Modus – unfair bleibt´s bis zum bitteren Ende.

Auch erhältlich:

PlayStation

THQ INTERNATIONAL

Distributed by KONAMI

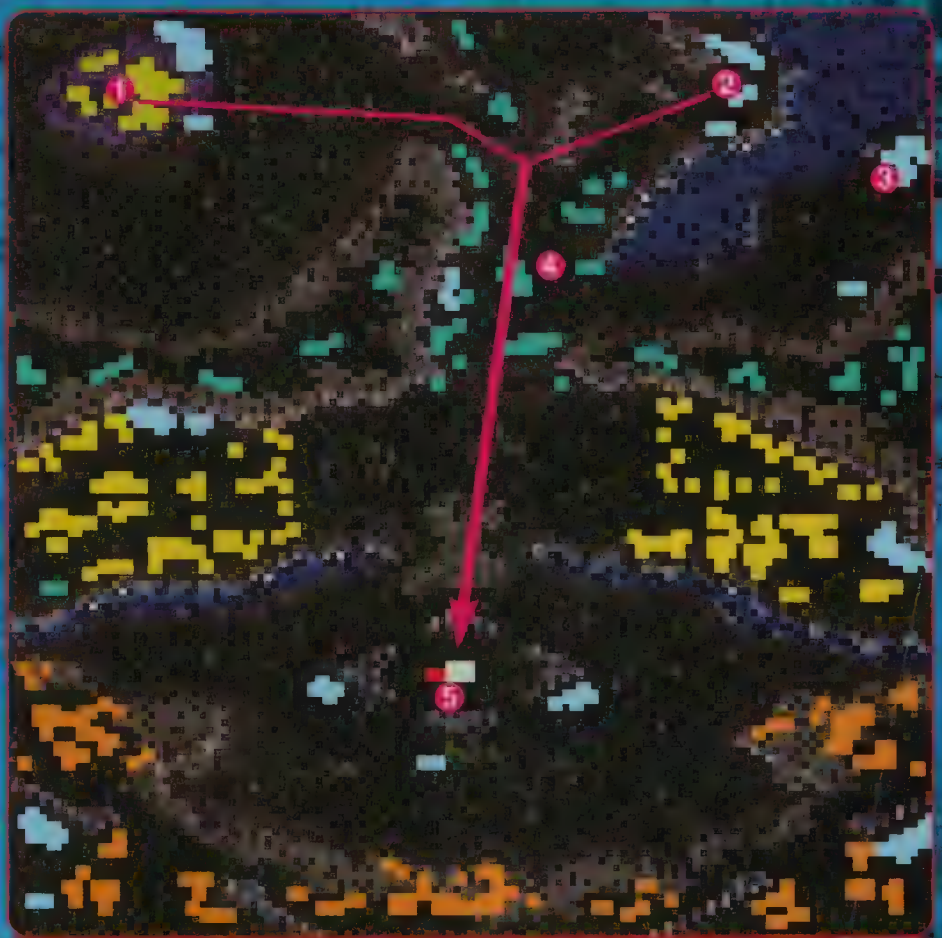
www.konami.com

Konami (Deutschland) GmbH · Berner Straße 103-105 · D-60437 Frankfurt · Telefon (069) 950812-0 · Fax (069) 950812-74
Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. Konami (Deutschland) GmbH reserves the right to change specifications without notice.
PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. WCW/NITRO and logos TM & © 1996 Turner Broadcasting System, Inc. All rights reserved.

Mission 09 Die Invasion von Aiur

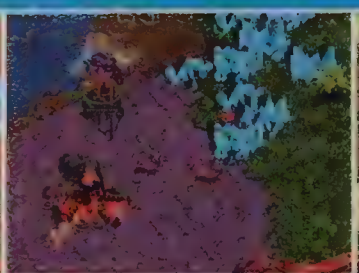
Verzichte darauf, Deine Drohne vorzeitig zur Khaydarin-Kristallformation zu bringen, denn Du mußt dort ganze zehn Minuten lang ernten – ohne ausreichenden Schutz hast Du so nämlich schnell verloren!

- Errichte statt dessen bei 2 und später bei 3 weitere Zerg-Cluster, um Deine Armee zu vergrößern.
- Greife dann die Siedlung der türkisfarbenen Protoss bei 4 mit Wächtern von der Meerenge aus an. Da sie nur unzureichend gesichert ist, hast Du leichtes Spiel. Die Basen der gelben und orangefarben markierten Protoss mußt Du nicht unbedingt angreifen.
- Dann rüstest Du Dich mit allem auf, was die Zerg zu bieten haben. Mit Ultralisken und Drohnen im Gepäck schickst Du Deine Overlords durch die neu geschaffene Lücke in der Protoss-Verteidigungslinie zum Zielfeld.
- Als Begleitschutz benötigst Du reichlich Königinnen, Wächter, Mutalisken und Terror-Zerg. Letztere erweisen sich in größeren Mengen als ideale Waffe gegen die mächtigen Protoss-Träger und ihre lästigen Interceptors.
- Während der kritischen zehn Minuten solltest Du immer wieder Nachschub produzieren und ins Kampfgebiet holen. Ist die Zeit abgelaufen, geht es nur noch schnell zurück zum Startpunkt.



Weg Rohstoffe Zerg u. u. Protoss Zielfeld mit Kristallformationen
1 Start und 1. Basis 2 u. 3 Weitere Basen 4 Basis der türkisfarbenen Protoss 5 Ziel

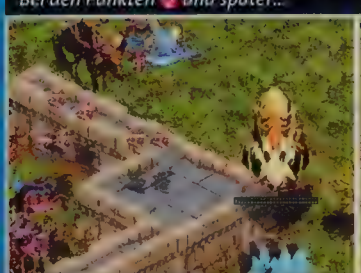
Am Anfang solltest Du kräftig aufbauen. Bei den Punkten 2 und später...



...bei 3 erschaffst Du neue Zerg-Cluster, um Deine Armee zu stärken

Greife die Protoss-Siedlung 4 mit Wächtern von der Meerenge aus an

Dank der gut ausgebauten Verteidigung überlebst Du die Wartephase

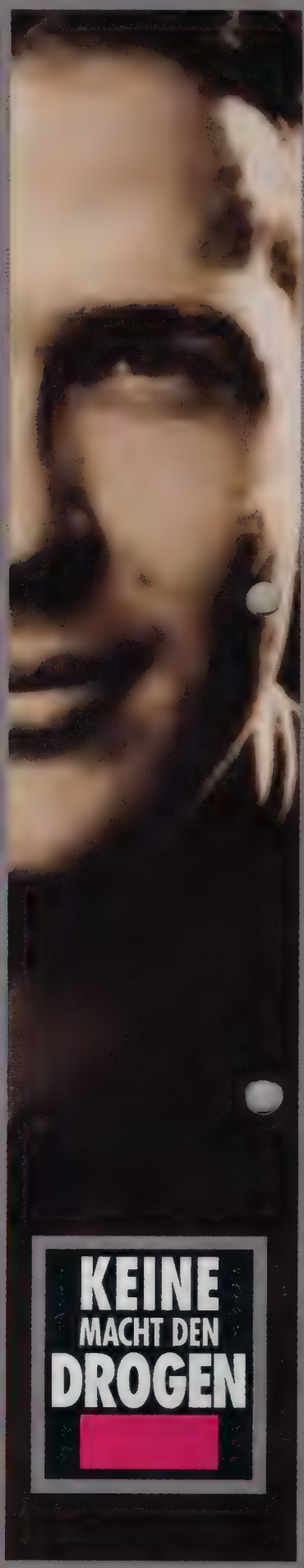


Deine Terror-Zerg stürzen sich auf den mächtigen Protoss-Träger...

...und vernichten ihn – er explodiert in blauem gleißendem Licht

Den nach zehnminütiger Wartepause frisch geernteten Khaydarin-Kristall...

...bringst Du am Schluß nur noch zurück zum Ausgangspunkt



Du willst **ALLES** geben,
zeigen was Du drauf hast.
Denn es **GEHT** um so viel.
Aber Du triffst voll **DANEBEN?**
Jetzt kannst Du zeigen, wie stark Du wirklich bist.
BLEIB' cool und selbstbewußt.
Du wirst es **AM** Ende schaffen.
Auch außerhalb des Fußballplatzes –
wenn es um mehr geht,
als um einen **BALL!**

KEINE MACHT DEN DROGEN

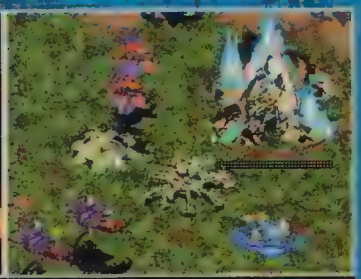
OLIVER BIERHOFF, Fußballspieler, engagiert sich für die Aktion KEINE MACHT DEN DROGEN. Eine Initiative der Bundesregierung unter der Schirmherrschaft von Bundeskanzler Dr. Helmut Kohl. Wenn Sie Informationen benötigen oder selbst handeln möchten, schreiben Sie bitte an:
KEINE MACHT DEN DROGEN gemeinnütziger Förderverein e.V., Theatinerstraße 9, 80333 München · Spendenkonto: Hypo Bank München, Kto.-Nr. 640 666 666 0, BLZ 700 200 01

Mission 10 Der Kreis schließt sich

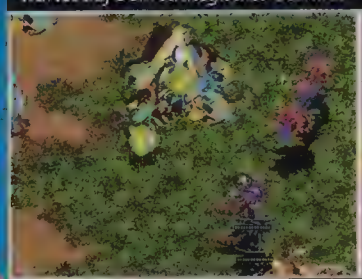
Zunächst beginnst Du relativ ungestört den üblichen Basisausbau bei 1. Mineralienfelder sind reichlich vorhanden, nur das Vespin-Gas könnte schon bald knapp werden. Mutige wagen sich deshalb schon zu Beginn zu der großen Vespin-Quelle bei 2 vor und errichten dort einen zweiten Cluster. Als Gegner wirst es hauptsächlich mit Dragonern, Scouts und Trägern zu tun haben. Sichere Deine Basis deshalb immer mit reichlich Zerglingen und Terror-Zergs ab.

- Deine Aufgabe ist es, den Tempel mitten im Protossgebiet zu zerstören. Doch zuerst knöpfst Du Dir die türkisfarbenen Protoss bei 5 und 6 vor.
- Sobald Du über starke Lufteinheiten (Wächter, Mutalisken und Königinnen) verfügst, greifst Du gemäß dem Angriffsplan auf der Karte an. So kannst Du die Verteidigungsanlagen geschickt umgehen und dem Gegner in den Rücken fallen.
- Bei 3 und 4 kannst Du kleine Basen errichten, doch die Rohstoffe sind dort knapp.
- Mit einer starken Luftarmee greifst Du dann den Tempel an. Fliege über den Mauern, um nicht so leicht angreifbar zu sein. Der Tempel wird von zwei Archons und einem Templer bewacht. Während eine Deiner Königinnen den Templer mit Wurmbrütlingen verseucht, nehmen Deine Wächter die Archons aufs Korn.
- Um die roten Protoss im Norden der Karte brauchst Du Dich nicht zu kümmern. Nachdem der Tempel gefallen ist, mußt Du nur noch die Khaydarin-Kristalle zum Zielfeld bringen – und Du hast die Zerg-Kampagne gewonnen!

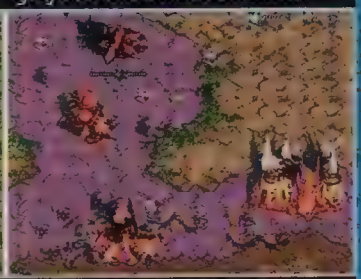
Die letzte Mission der Zerg-Kampagne wartet auf Dein strategisches Geschick



Die türkisfarbenen Protoss bei 5 greifst Du vom Kartenrand aus an



Die Basis bei 6 greifst Du ebenfalls vom Kartenrand aus an



Bei der großen Vespin-Quelle 2 errichtest Du einen neuen Cluster

Deine Terror-Zerg stürzen sich auf einen Protoss-Träger und zerstören ihn

Fliege möglichst über den Mauern, um nicht so leicht angreifbar zu sein

Deine Wächter nehmen die beiden gefürchteten Archons aufs Korn

Bringe die Kristalle zum Zielfeld und Du hast die Zerg-Kampagne gewonnen!

Wege Rohstoffe Zerg u. u. Protoss
1 Start und 1. Basis 2 Große Vespin-Quelle
3 u. 4 Weitere Basen 5 u. 6 Basen der türkisen Protoss

Flight

Nuclear Strike

Gebt die Cheats als Paßwörter ein. Bei korrekter Eingabe erklingt ein Ton.

Passcodes & Cheats

Passcodes	Cheats
Level 1: **JUNGLEWAR**	Unbegrenzter Treibstoff: **UNLEADED**
Level 2: **BUCCANEER**	Unendlich viel Munition: **GUNSRUS**
Level 2 (alternativer Code): **HAMMERHEAD**	Unzerstörbare Panzerung: **CHAINMAIL**
Level 3: **DETONATE**	Späh-Modus (Ihr könnt nicht feuern, der Feind aber auch nicht...): **EAGLEEYE**
Level 4: **AFTERSHOCK**	Sicht von oben: **OLDSCHOOL**
Level 4 (alternativer Code): **BLITZKRIEG**	Schockwelle (schießt eine Rakete in den Boden und schaut dann mal...): **SHARK BAIT**
Level 5: **CHESSPIECE**	Schockwelle, unendlich Munition: **MAD BOMBER**
Level 5 (alternativer Code): **NOMANSLAND**	Unbegrenzt Treibstoff, unendlich Munition und Panzerung: **CHEESYPOOF**
Level 6: **BASTILLE**	
Geheimer Level: **LIGHTNING**	

MAD BOMBER: *Der Cheat ist eine gute Mischung. Ihr seid nicht unverwundbar, habt aber unendlich Munition und die...*

*...**Schockwelle**. Sie schlägt gerade gewaltig ein. Beobachtet dabei den Boden – er wirft Falten! Zusätzlich werden aus den noch vorrätigen **9 Raketen**...*

*...kurze Zeit später wieder **24 Raketen**. Denn praktischerweise wird Euer Vorrat immer wieder automatisch aufgefüllt*

Jump & Run

Croc

Gebt als Paßwort folgende Kombination ein, um alle Levels zu aktivieren. Man startet auf der geheimen 5. Insel!

Mit dem Super-Duper-Power-Paßwort...

...könnt Ihr nicht nur alle normalen Levels...

...sondern auch die geheimen Levels wählen. Tretet jetzt an gegen den Schlußgegner SECRET SENTINEL!

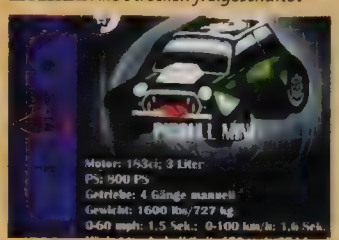
Ein tiefer Abgrund umgibt den Obermotz. Paßt genau auf, wohin Ihr springt!

Hier tragt Ihr die verschiedenen Cheats auf der zehnten Position ein

BANDW: *Schwarz-Weiß-Darstellung*

CREDITZ: *Die Macher & ihre Macken*

LEVELLLA: *Alle Strecken freigeschaltet*



SRACLLA: *Alle Autos verfügbar*

Speed

Test Drive 4

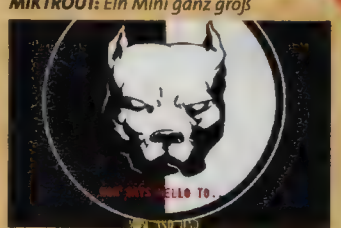
Um einen Cheat einzutragen, müßt Ihr beim Abspeichern des Spiels den Code als zehnten Spielstand eintragen und dann mit **[RETURN]** bestätigen.

Ihr könnt ohne Probleme mehrere Cheats gleichzeitig verwenden.

Cheats

Alle Autos: **SRACLLA**	Vogelperspektive: **BIRDVIEW**
Alle Strecken: **LEVELLLA**	Nitro-Beschleuniger durch Hupen: **NITROXXX**
Große Autos: **MIKTROUT**	Zusatzcredits: **BOBCRED**
Kleinstwagen: **MPALMER**	Schwarz-Weiß-Modus: **BANDW**
Credits mit coolen Bildern zeigen: **CREDITZ**	Vom Schwarz-Weiß-Modus wieder auf normale Farbdarstellung schalten: **COLOUR**
Kollisionen abschalten: **AARDVARK**	

MIKTROUT: *Ein Mini ganz groß*



BOBCRED: *Zusätzliche Grüße von Bob*

MPALMER: *Mal wieder klein sein – Spielzeugautos auf großer Fahrt*

BIRDVIEW: *Die Vogelperspektive bringt Euch ein völlig neues Spielgefühl, vor allem, wenn Ihr Kleinstwagen fahrt!*

*Geht zuerst über die **OPTIONEN**... ...zum Punkt **SPIEL LADEN/SPEICHERN**... ...und dann auf **SPIEL SPEICHERN***

2D-shoot

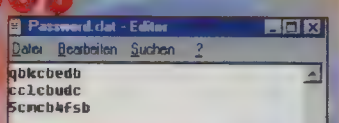
The Reap

Ein Cheat für Profis: Spielt zuerst solange, bis Ihr einen Passcode erhalten habt. Geht dann unter Windows 95 über den Explorer in das Verzeichnis, in das „The Reap" installiert wurde.

Öffnet die Datei **„PASSWORD.DAT"** mit dem Editor und tragt die hier aufgeführten Passcodes ein. Vergeßt danach nicht, zu speichern!

Passcodes

qbkcbedb	**5cmcb4fsb**
cclcbudc	



Gebt die Passcodes im Editor so ein, daß das Ergebnis wie hier auf dem Bild aussieht. Speichert dann unbedingt!

Jetzt könnt Ihr bei den Kennwörtern die eingetragenen Passcodes auswählen

So kommt Ihr in den Genuß der schönen Filme...

...und Grafiken der späteren drei Levels

„The Reap": ein klassisches Ballerspiel mit hervorragender Grafik

Mixed

Strategie

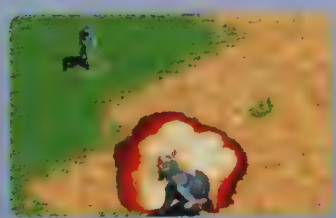
Age of Empires

Es gibt neue Cheats für diese geniale Simulation: Drückt im Spiel **[RETURN]** und gebt die nachstehenden Cheats in Großbuchstaben ein, dann wieder mit **[RETURN]** bestätigen.

Cheats

„Nuke Trooper" mit Laserwaffe:
PHOTON MAN
Kontrolliert die Tiere:
GAIA
Gebäude sofort fertigstellen:
STEROIDS
Szenario gewinnen:
HOME RUN
Auto mit Raketenwerfer:
BIGDADDY
Futuristischer Kämpfer, welcher Nuklearraketen abfeuert:
E=MC2 TROOPER

E=MC2 TROOPER: *Der Nuklearkämpfer...*



...schießt mit Raketen, die beim Aufprall in einer Feuerwolke explodieren

BIGDADDY: *Der Wagen ist nicht ganz zeitgemäß, aber sehr nützlich*

PHOTON MAN: *Verschießt rote Strahlen*

GAIA: *Wenn Ihr die Tiere steuert, verliert Ihr die Kontrolle über die Menschen*

HOME RUN: *Sofortiger Sieg*

Dark Earth

Zuerst müßt Ihr den Cheat-Modus – hier EASY MODE genannt – aktivieren. Dazu pausiert Ihr das laufende Spiel mit der Taste **[P]** und gebt den Code **fortytwo** ein. Anschließend bestätigt Ihr mit der **[RETURN]**-Taste.

Die anderen Cheats werden genauso eingegeben. Beachtet wie immer, daß die Tasten [Y] und [Z] möglicherweise vertauscht sind.

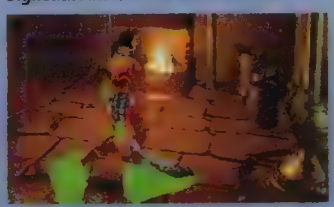
Cheats

Cheatcodes
Easy Mode (aktiviert die weiteren Cheatcodes und die Cheat-Tasten):
fortytwo
Kleiner Kämpfer:
dwarf
Große Füße:
bigfoot
Riesenschädel:
bighead
Normale Größe:
normal

Cheat-Tasten
Arkhans Lebensenergie füllen:
[STRG]-[D]
Die Lebenspunkte des Gegners auf den Wert 1 reduzieren:
[D]

fortytwo: *Schaltet zuerst in den EASY MODE (Die Zahl 42 ist übrigens laut Douglas Adams die Antwort auf die Frage nach dem Sinn des Lebens...)*

bighead: *Arkhan mit Riesenschädel...*



bigfoot: *...gewaltigen Latschen...*

dwarf: *...oder als Zwergenkämpfer*

Die Cheats lassen sich auch kombinieren, Ihr seht hier einen Mini-Helden mit Brummschädel und Flossenfüßen

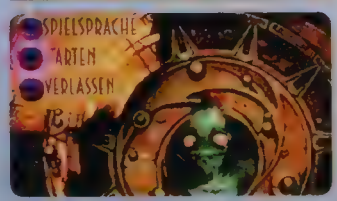
Warum immer gleich ins All? Spiele zeigen zunehmend die Faszination von Unterwasser-Welten

Oddworld: Abe's Oddysee

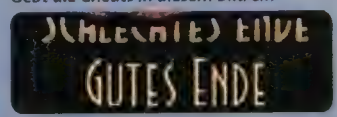
Haltet im Hauptmenü die **[SHIFT]**-Taste gedrückt und gebt dann die folgenden Kombinationen ein:

Cheats

Alle Zwischensequenzen:
↑ ← → ← → ← → ↓
Alle Levels anwählen:
↓ → ← → ← → ← ↑

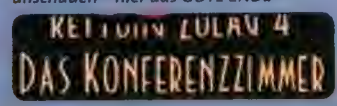


Gebt die Cheats in diesem Bild ein



Wenn Ihr neugierig seid, könnt Ihr Euch alle Zwischenfilme und...

...die beiden alternativen Endsequenzen anschauen – hier das GUTE ENDE



Auch der Sprung ins KONFERENZZIMMER ist möglich – das ist der letzte Level

Im Spiel „Dark Earth" (dt. Dunkle Erde) gibt's auch dunkle Gestalten

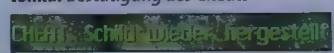
Sub Culture

Tippt die Cheats direkt im Spiel ein.

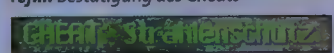
Cheats

Selbstzerstörung:
kamikaze
Rumpf verstärken:
tonka
Volle Schilde:
refill
Strahlenschutz:
mutant
Beschleunigen:
billy
Geigerzähler:
tick
Mission geschafft:
didit
Alle Missionen frei:
haveall
Man findet eine Kiste mit Geld:
wonga
Gott-Modus:
imnotluc
Gehe auf Stufe 0:
rinse
Gehe auf Stufe 1:
dryer
Gehe auf Stufe 2:
cotton
Gehe auf Stufe 3:
delicates
Gehe auf Stufe 4:
tumble
Gehe auf Stufe 5:
colours
Gehe auf Stufe 6:
halfload

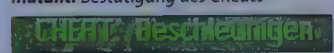
tonka: *Bestätigung des Cheats*



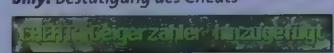
refill: *Bestätigung des Cheats*



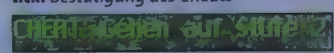
mutant: *Bestätigung des Cheats*



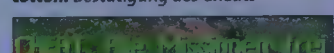
billy: *Bestätigung des Cheats*



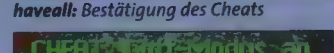
tick: *Bestätigung des Cheats*



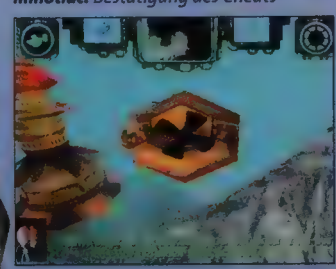
cotton: *Bestätigung des Cheats*



haveall: *Bestätigung des Cheats*



imnotluc: *Bestätigung des Cheats*



wonga: *Ganz zufällig liegt im U-Boot noch eine Kiste mit Geld herum – damit ist wohl früher mal einer untergetaucht!*

Text: Andreas von Lepel

GRAN TURISMO

Sonys Simulation „Gran Turismo“ gehört zu den komplexesten Rennspielen, die je erschienen sind. Hier erhältst Du eine fixe Starthilfe und erfährst, was Du beim Wagen-Tuning beachten solltest und wie Du die hohen Preisgelder abräumst.

Wer bremst, verliert?

Beschleunigen und Bremsen

Jeder weiß, daß nur das schnellste Fahrzeug das Rennen gewinnt. Doch um der Schnellste zu sein, ist nicht nur ein PS-starker Motor nötig – viel wichtiger ist das geschickte Zusammenspiel von Gasgeben und Bremsen.

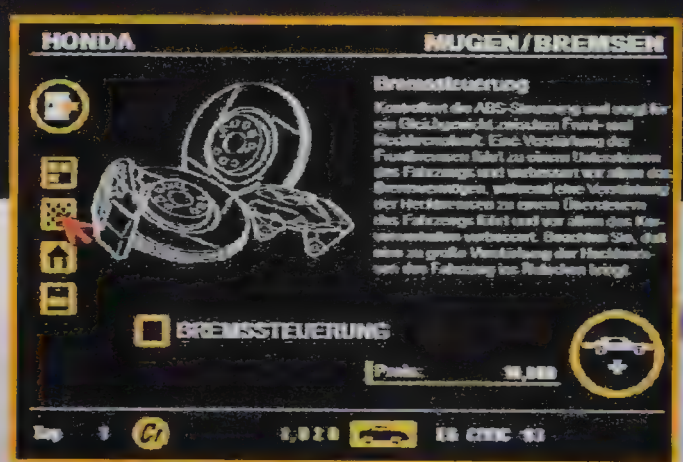
● **Beschleunigen**

Die Art des Beschleunigens ist abhängig von der Schaltung. Hast Du eine Automatikschaltung (gut geeignet für Anfänger!) gewählt, brauchst Du nur Gas zu geben und Dich um nichts weiter zu kümmern.

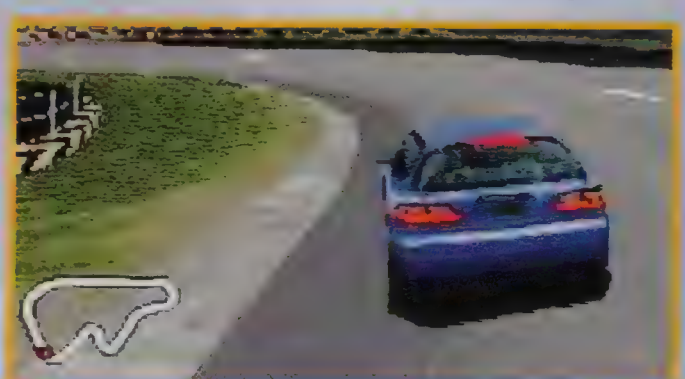
Bei einer Handschaltung (für Profis) sieht die Sache anders aus. Du mußt in einem Gang erst eine bestimmte Drehzahl des Motors erreicht haben, damit Du ohne Geschwindigkeitsverlust einen Gang hochschalten kannst. Diese Drehzahlwerte sind von Wagen zu Wagen unterschiedlich und natürlich auch vom Motor abhängig. Obwohl schwerer zu bedienen, kannst Du hier vor allem durch effektiveres Beschleunigen mehr Speed herausholen.

● **Bremsen**

Die meisten Anfänger scheuen sich davor, das Bremspedal (oder den Bremsbutton) voll durchzudrücken. Dabei entscheidet richtiges Bremsen vor scharfen Kurven über Sieg oder Niederlage. Bremse daher gerade vor engen Kurven oder Schikanen stark ab, um in der Kurve wieder zu beschleunigen. So kannst Du die Kurven „eng“ nehmen, das heißt, ziemlich weit innen fahren.



Du kannst an den Bremsen herumbasteln: Stärkere Heckbremsen verbessern das Kurvenverhalten, stärkere Frontbremsen verringern den Bremsweg (da sich beim Bremsen das Gewicht nach vorn verlagert) und führen leicht zum Untersteuern des Wagens



Keine Scheu vor dem Bremspedal: Beherztes Abbremsen vor einer Kurve ist notwendig, um den Reifen beim Lenken eine bessere Haftung zu geben

Motoren und Antriebsarten

Welcher Wagen darf's denn sein?

Es gibt vier verschiedene Antriebsarten für die „Gran Turismo"-Fahrzeuge. Alle vier haben ihre Vor- und Nachteile. Welche Antriebsart für Dein nächstes Rennen am geeignetsten ist, erfährst Du in den folgenden Absätzen.

● Frontmotor und Heckantrieb – Typ FR
Diese Konstruktion ist aus dem modernen Fahrzeugbau mittlerweile nahezu verschwunden. Viele Sportwagen-Hersteller halten jedoch weiterhin an dieser Bauvariante fest. Das Gewicht des Wagens ist gleichmäßig auf Vorder- und Hinterachse verteilt, so findet eine Überhitzung der Räder kaum statt.

Wagen mit Heckantrieb sind am leichtesten zu lenken, auch das Driften ist relativ einfach. Allerdings ist der Bremsweg bei diesen Wagen länger, was manchmal nachteilig sein kann.

● Frontmotor und Frontantrieb – Typ FF
Die meisten neueren Wagen sind mit dieser Antriebsart ausgestattet. Solche Fahrzeuge sind auch geräumiger. Es wird nämlich keine Mechanik benötigt, um die Kraft des Motors nach hinten auf die Räder zu übertragen. Bei dieser Konstruktion liegt der Schwerpunkt – und somit der Hauptanteil des Gewichtes – auf der Vorderachse.

Auf nasser Straße ist die Kombi Frontmotor und Frontantrieb enorm vorteilhaft. Doch auf kurvenreichen Strecken, die schnell durchfahren werden sollen, erweisen sich diese Wagen als problematisch: die Vorderreifen laufen schnell heiß und haften somit schlechter. Allzu scharfes Einlenken in den Kurven solltest Du daher vermeiden. Versuche, gleichmäßig zu beschleunigen und gefühlvoll zu lenken.

Die Abkürzung hinter dem Wort „TYP" verrät Dir, mit welcher Antriebsvariante der Wagen ausgestattet ist. Bedauerlicherweise sind die Abkürzungen im Spiel, also hier „TYP FF", mit den Abkürzungen im Handbuch nicht identisch

Detaillierte Infos über die Fahrzeuge erhältst Du nach Drücken der „SPEZF"-Option. Hier ist alles aufgelistet, von den Ausmaßen übers Gewicht bis zum Hubraum-Wert

● Mittelmotor und Heckantrieb – Typ MR
Diese Bauart wird besonders in der Formel 1 eingesetzt. Wagen dieser Art erreichen die höchsten Geschwindigkeiten. Auch das Kurvenverhalten ist exzellent und ermöglicht ein präzises Lenken. Das Gewicht ist nicht gleichmäßig verteilt, sondern liegt mehr auf den Hinterrädern. Ein Ausbrechen des Hecks tritt dabei kaum auf – nicht einmal bei scharfem Bremsen.

Dennoch sind Wagen mit Mittelmotor sehr schwierig zu fahren. Durch das Erreichen hoher Geschwindigkeiten rächt sich nämlich jeder Fahrfehler sofort. Nur absolute „Gran Turismo"-Experten sollten sich für solch einen Wagentyp entscheiden.

● Allradantrieb – Typ 4WD
Ein Wagen, dessen Motor seine Kraft auf vier Räder verteilt, läßt sich viel besser fahren als ein Fahrzeug mit reinem Heck- oder Frontantrieb. Dieses Antriebsprinzip bewährt sich gerade auf unebenem, nassem oder verschneitem Terrain. Einige der neueren Sportwagen – speziell im Rallye-Bereich – sind mit dieser Technik ausgestattet, nachdem sie sich im Offroad-Sektor (Geländefahrten) bestens bewährt hat.

Allerdings läßt das Kurvenverhalten meistens etwas zu wünschen übrig: Um enge Kurven perfekt zu fahren, müßten die Innenräder etwas langsamer laufen als die Außenräder. Das ist aufgrund der komplexen Mechanik sehr schwierig. Generell ist ein Fahrzeug mit Allradantrieb auf schweren kurvenreichen Strecken selbst einem Wagen mit Mittelmotor überlegen – vorausgesetzt, der Fahrer ist kein Anfänger.

Kleine Reifenkunde

Breite Puschen oder schlappes Gummi

Auch wenn Motor und Karosserie perfekt auf die Straßenverhältnisse abgestimmt sind, so sind es doch die Reifen, die die Kraft des Motors auf die Straße übertragen. Entscheidend ist hierbei die Haftung der Reifen: Jede Bewegung des Wagens wird durch die Haftung gesteuert, wobei diese begrenzt ist.

Klingt kompliziert, ist aber einfach: Bei langsamen und normalen Bewegungen des Wagens (Beschleunigen, Bremsen, Lenken) reagiert er wie gewünscht: die Reifen haften am Boden. Bei sehr starker Beschleunigung kann es aber passieren, daß die Räder die Kraft des Motors nicht vollständig auf die Straße übertragen können und „durchdrehen" – also keine Haftung.

Noch schlimmer wird's, wenn Du scharf lenkst und gleichzeitig eine Vollbremsung hinlegst. In der Regel „bricht der Wagen aus", und Du verlierst die Kontrolle über das Fahrzeug.

Eine schlechte Haftung kann auch nur bedingt durch breitere Reifen ausgeglichen werden, denn die Gleichung lautet: **Breitere Reifen = mehr Fläche auf der Straße = bessere Haftung.**

Natürlich kannst Du beim Vertragshändler auch neue Reifen kaufen, um Deinen Wagen der nächsten Strecke noch besser anzupassen

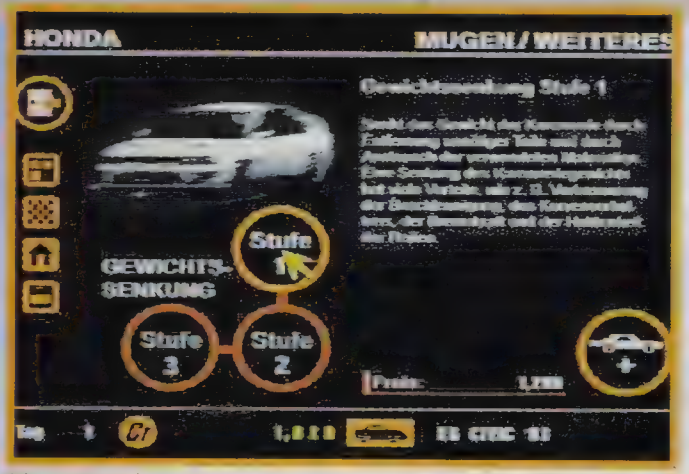
Das Geheimnis liegt letztlich darin, die Reifen bis an das Limit möglicher Haftung zu belasten und die eigene Fahrweise genau darauf abzustimmen. Das ist allerdings eine Technik, die von Dir viel Übung und eine Menge Fingerspitzengefühl erfordert.

Japanischer Auto-Reigen: Europäische Marken wurden leider kaum in das Spiel aufgenommen

Text: Michael Martin

Nach einer tadellos gefahrenen Kurve hast Du oft Gelegenheit, an Deinen Gegnern vorbeizuziehen!

Auch die Aufhängung und Federung spielt bei der Gewichtsverlagerung eine Rolle. Im Shop kannst Du Dich mit verschiedenen Federungssätzen eindecken – informative Bildschirmtexte gibt's gratis dazu



Schwere Wagen haben zwar eine bessere Haftung, doch auch schlechte Beschleunigungswerte. Beim Händler läßt sich das Gewicht der Karossen stufenweise senken

Immer auf die Reifen!

Gewichtsverlagerung

Wie bekannt, besteht ein ziemlicher Unterschied darin, ob zum Beispiel über Asphalt oder rutschigen Schotter gefahren wird. Die Haftungswerte für die Reifen variieren nämlich bei verschiedenen Untergründen (siehe auch „Breite Puschen oder schlappes Gummi – Kleine Reifenkunde" auf Seite 59).

Eine weitere Rolle bei der Haftung spielt die Gewichtsverlagerung. Bei einem parkenden Auto mit 1000 kg Gewicht etwa lastet auf jedem Rad ein Viertel davon, also 250 kg. Sobald sich der Wagen in Bewegung setzt, sieht die Sache anders aus. Bei beschleunigenden Fahrzeugen liegt mehr Gewicht auf der hinteren Achse. Bei bremsenden Wagen liegt der Schwerpunkt vorn.

Je mehr Gewicht auf einem Rad lastet, desto besser ist die Reifenhaftung. Auf das vorige Beispiel übertragen, bedeutet dies: Wird ein Rad mit 300 kg belastet anstatt mit 250 kg (also mit 20% mehr Gewicht), so erhöht sich die Haftung entsprechend, also um 20%.

Um die Kurven mit höchstmöglicher Geschwindigkeit zu durchfahren, ist es wichtig, die Möglichkeiten der Gewichtsverlagerung voll auszunutzen (siehe dazu den nächsten Abschnitt).

Rechts oder links?

Perfektes Lenken in den Kurven

Beim Durchfahren einer Kurve kommt zum Einsatz, was Du über Haftung und Gewichtsverteilung erfahren hast. Um möglichst viel Gewicht auf die Vorderachse zu bekommen, ist vor einer Kurve scharfes Bremsen zwingend notwendig. Nun lastet ein höheres Gewicht auf den Rädern, die anschließend die Lenkbewegung auf die Straße übertragen – sie haben somit eine bessere Haftung.

Wichtig ist, daß Du in die Kurve einlenkst, während Du noch bremst! Andernfalls verteilt sich das Gewicht wieder, und der Vorteil der besseren Haftung ist dahin. Wie stark und wie lange Du bremsen mußt, hängt immer von der ursprünglichen Geschwindigkeit und der Kurve ab. Daher heißt das Motto wieder: üben, üben und nochmals üben...

Wenn Dein Wagen beim Lenken ins Schleudern gerät, kann dies zwei Ursachen haben: Entweder bist Du zu schnell. Dann ist die Lösung, früher zu bremsen. Oder es lagert zuviel Gewicht auf der Vorderachse, so daß die hinteren, weniger belasteten Reifen einfach zur Seite wegrutschen.

Droht das Heck Deines Wagens auszubrechen, mußt Du mehr Gewicht auf die Hinterachse bekommen, mit anderen Worten: Du mußt beschleunigen. Bei einem Wagen mit Heckantrieb mußt Du allerdings vorsichtiger, also leichter, beschleunigen, um die Kontrolle über Dein Fahrzeug nicht zu verlieren.

Wagen mit Frontantrieb geraten nicht ins Schleudern, wenn Du sehr plötzlich Gas gibst. Sie müssen eine Kurve sogar stark beschleunigend verlassen, um beim Geradeauslenken wieder mehr Haftung auf die hinteren Reifen zu bekommen. Das einzige Problem beim Durchfahren einer Kurve in einem Wagen mit Frontantrieb ist das Untersteuern (siehe Abschnitt „Vollgas! – Aus einer Kurve heraus beschleunigen" auf Seite 62).

Zu schnelles Fahren in der Kurve führt zum Schleudern des Wagens. Bremse entweder stärker oder beschleunige, um mehr Haftung auf die Hinterräder zu bekommen

ENDLICH ERLEBT WAYNE GRETZKY, WAS ÜBER 600 NHL-SPIELER AM MEISTEN FÜRCHTEN:

SICH SELBST.

The NHL & NHLPA Present
WAYNE GRETZKY'S '98 3D HOCKEY

Wayne Gretzky hält mehr Rekorde als jeder andere Spieler in der NHL. So schnell, so beweglich und so gerissen wie er ist auch das neue GRETZKY'S '98 3D Hockey. Denn es ist mehr als ein Spiel: eine Eishockeyschlacht mit allen aktuellen Spielerstatistiken und atemberaubendem neuem Simulationsmodus. Da wird selbst für den echten Wayne Gretzky das Eis dünn. Ab sofort für PSX und N64.

GT Interactive Software Corp.

NINTENDO 64

PlayStation

NHLPA

MIDWAY

Video game © 1996,97. Atari Games Corporation. All rights reserved THE NHL & NHLPA PRESENT WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY is a trademark of Wayne D Gretzky and the National Hockey League Players' Association, excluding the word NHL. NHL, National Hockey League, the NHL shield, and the Stanley Cup are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior, written consent of NHL Enterprises, LP ©1997 NHL. Officially licensed by the National Hockey league. National Hockey League Players' Association NHPLA and logo are trademarks of the national Hockey League Players' Association and are used, under license, by Atari games Corporation Officially licensed product of the National Hockey League Players' Association © NHLPA 1997 Midway® is a registered trademark of Midway Games Inc. Used by permission Upper Deck™ and the Upper Deck logo are ™ of the Upper Deck company Ultra Wheels logo is the ™ and ® of First Team Sports, Inc. Distributed by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark and the GT® logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. „Playstation" and „Playstation Logo"are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc

Und jetzt: Vollgas!

Aus einer Kurve heraus beschleunigen

Wenn Du in eine Kurve optimal hineingefahren bist, besteht die nächste Schwierigkeit darin, in die folgende Gerade hineinzubeschleunigen. Je schneller Du aus einer Kurve herausbeschleunigst, desto schneller hast Du sie durchfahren. Dadurch gewinnst Du eventuell wertvolle Sekunden.

Wie bereits erklärt, kommt es in einer Kurve leicht dazu, daß Dein Fahrzeug ins Schleudern gerät. Der Trick und gleichzeitig die Schwierigkeit ist, den richtigen Zeitpunkt für den Beschleunigungsvorgang zu erwischen.

Ideal ist es, kurz vor oder genau am Scheitelpunkt einer Kurve wieder aufs Gaspedal zu treten. Doch wo ist der Scheitelpunkt? Natürlich hat jede Kurve ihren eigenen Scheitelpunkt. Im Prinzip ist es der Mittelpunkt einer Kurve – allerdings muß er nicht immer genau in der Mitte einer Kurve liegen. Näheres dazu findest Du im folgenden Abschnitt „Außen–Innen–Außen – Kleiner Kurven-Almanach".

Der häufigste Fehler beim Herausbeschleunigen aus einer Kurve ist das sogenannte „Untersteuern". Das bedeutet, daß zu früh aus der Kurve beschleunigt wird und man die Kurve somit doch noch weit und lang fährt.

Zwar bleibt die Lage des Wagens dabei stabil, aber letztlich lastet zu wenig Gewicht auf der Vorderachse. Auch wenn Du dann das Lenkrad weiter einschlägst, wirst Du die Kurve nicht enger fahren. Daher ist es bei einer Untersteuerung unbedingt notwendig, nochmals zu bremsen und erneut in die Kurve einzulenken.

Beim Durchfahren der nächsten Kurve solltest Du also vorher noch stärker bremsen, um ein erneutes Untersteuern zu vermeiden.

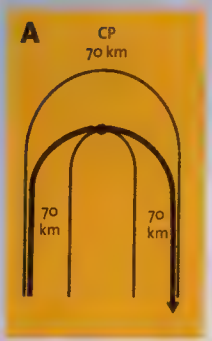
Um eine Kurve schnell zu passieren, ist es wichtig, sie richtig anzufahren...

...dann genau dosiert zu bremsen...

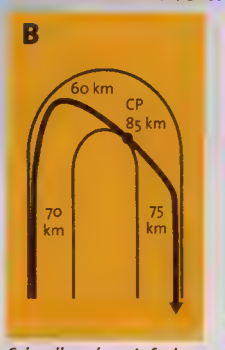
...sie anschließend eng zu fahren...

...und ab dem Scheitelpunkt der Kurve wieder aus ihr heraus zu beschleunigen

So nimmst Du Kurven am besten:



So sieht der einfachste Weg aus, eine Kurve zu durchfahren. Die Geschwindigkeit bleibt dabei konstant. Für diese Technik darf die Kurve jedoch nicht zu eng sein



Schneller, aber einfach ist diese Kurventechnik. Dabei mußt Du zunächst bremsen, dann stark lenken und ab dem Scheitelpunkt wieder beschleunigen

Mehrfachkurven können durchfahren werden, wie in Abbildung A oder B beschrieben. Denke dabei aber daran, die folgenden Kurven von weit außen anzufahren!

„Außen–Innen–Außen"

Kleiner Kurven-Almanach

● Die einfachste Technik, effektiv durch eine Kurve zu fahren, nennt man „Außen–Innen–Außen". Du fährst die Kurve von weit außen an und lenkst in Richtung Innenbahn, um vom Scheitelpunkt – so nah wie möglich an der Innenseite der Fahrbahn – aus der Kurve herauszubeschleunigen (siehe hierzu links, Skizze A).

● Um wie ein Profi schneller aus einer Kurve herauszufahren, muß man eine andere Fahrtechnik anwenden: Du fährst die Kurve ebenfalls weit an und lenkst zunächst nur wenig nach innen. Hierbei bremst Du ab und schlägst das Lenkrad scharf ein. Sobald Du den Scheitelpunkt der Kurve passiert hast – wiederum möglichst nah an der Innenseite der Fahrbahn, jedoch erst im hinteren Kurvenabschnitt – wird beschleunigt. Diese Technik heißt auch „Slow In, Fast Out", auf deutsch „Langsam rein, schnell raus" (siehe hierzu Skizze B).

● Die Technik „Slow In, Fast Out" eignet sich auch hervorragend für S-Kurven beziehungsweise Mehrfachkurven. Skizze C zeigt Dir eine S-Kurve. Die gestrichelte Linie ist die „Außen–Innen–Außen"-Variante, die durchgezogene Linie zeigt Dir die schnellere „Slow In, Fast Out"-Technik.

„Gran Turismo"-Fahrschule

Glänzend: Bei allem Realismus nimmt die Karosserie keinen Schaden

Vorschau auf Teil 2

In der nächsten SCREENFUN geht das Training weiter: mit Fahrtechniken für Fortgeschrittene. Neben Driften und spektakulären Schleuderdrehungen erfährst Du auch alles über das Zubehör, das im „GT"-Shop wartet. Wir zeigen, wie man effektiv an einem Boliden herumschraubt und machen Dich fit für die Lizenz-Prüfungen!

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Fun-Fahrer aufgepaßt: Zusammen mit Carrera verlosen wir 1 brandneue Autorennbahn „Carrera Profi Monaco" mit vier Steilkurven, Porsche 956 und Ford C 100 sowie viel Zubehör! Wer gewinnen will, schreibt eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Autorennen", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 22.7.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

meine Quix-Nr. 0163/489 00 11

Dr. med. Heinrich Kaspolt
Schirnerweg 12 a
65100 Frankfurt /Main

Arzt für Gynäkologie

Rezept ausgestellt am:

Wer schreibt mich zur WM krank?

wohnhaft in:

Mit Quix hat Chris ein Problem weniger. Denn über die Sport-News bekommen Quixer alles Wissenswerte **rund um die WM direkt zugequixt – egal, ob in der Schule, im Job oder sonstwo. Für Einsteiger gibt's die** Quix Sport-News vom 10.6 - 12.7.98 im Schnupperpaket und persönliche Nachrichten empfangst du natürlich **wie immer umsonst. Also: am Ball bleiben und jetzt buchen unter 0165-00 oder www.quix.de!**

BRAVO

Quix

Speed

Micro Machines V3

Cheats

Paßwort-Cheats
Als Spielernamen im „Single Player"-Modus eingeben; bringt 9 Leben:
CATLIVES
Im „Multi Player"-Modus als Namen eingeben, um alle Strecken spielen zu können:
GIMMEALL

Cheats im Pausen-Modus
Das Spiel pausieren und dann die folgenden Cheats eingeben (sie werden durch einen Ton bestätigt):

Autos verwandeln sich in Objekte:
↓ ↓ ↑ ↑ → → ← ←

CPU-Fahrzeuge verlangsamen:
○ △ □ △ ○ △ □ ✕

Hüpf-Modus:
□ → → ↓ ↑ ↓ ← ↓ ↓

Doppelte Geschwindigkeit:
□ △ ○ □ △ △ △ △ ✕

Andere Kameraperspektive:
← → □ ○ ← → □ ○

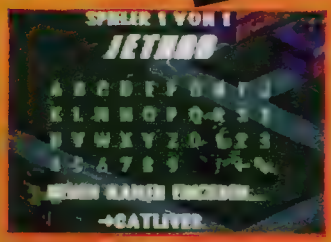
Cheat-Modus aktivieren:
□ ↑ ↓ ↓ □ ○ ○ △ ✕

Die folgenden Cheats funktionieren nur im Cheat-Modus:

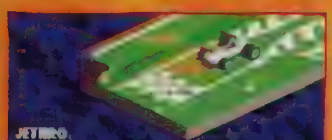
Rennen automatisch gewinnen:
SELECT + ✕

Den Autopiloten aktivieren:
SELECT + □

Alle Autos sprengen:
✕ + □ + △ + ○



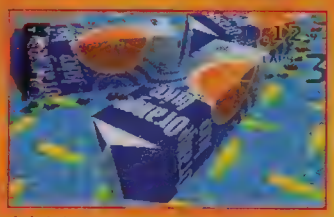
CATLIVES: *Mit diesem Namen...*



...bekommt Ihr die neun Leben einer Katze

GIMMEALL *bedeutet übersetzt „Gib mir alles" und verschafft Euch alle Strecken*

Die folgenden Cheats gebt Ihr im ***Pausen-Modus*** *ein. Es erklingt eine Bestätigung*



↓ ↓ ↑ ↑ → → ← ←: Aus den Autos werden fahrende Packungen für Orangensaft

□ → → ↓ ↑ ↓ ← ↓ ↓: Das Auto kann jetzt hüpfen – Ihr müßt also nicht mehr über Rampen fahren, um zu springen

← → □ ○ ← → □ ○: Durch diese neue Kameraperspektive wirkt das Spiel fast wie ein „normales" Rennspiel

✕ + □ + △ + ○: Nicht vergessen – um alle Autos zu sprengen, müßt Ihr zuerst den Cheat-Modus aktivieren!

Sport

Actua Soccer 2

Alle Schummeleien werden direkt im Hauptmenü eingegeben.

Cheats

Team Gremlin 11:
← → □ ○ ↑ ↓ □ ○

Team Super Fury Animals:
← ← □ → → ○ ↑ ↓

Geisterball:
□ □ ← ← → → ○ ○

Beachball:
← → → ↑ ← → □

Zwerge:
○ ↓ ↓ □ ↑ ↑ ← →

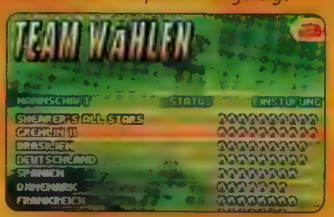
Riesen:
↑ ↓ ↓ → □ □ ○ ○

Ausfall der Flutlichtanlage:
← ← ← ○ → → → □

Unsichtbare Spieler:
□ ○ ↓ ○ ↑ → □ ←

Mono-TV-Modus:
↑ ↓ ↑ □ ○ ↑ ↓ ↑

Die erfolgreiche Eingabe eines Cheats wird Euch im Hauptmenü angezeigt



Das Team GREMLIN 11 taucht nach der Eingabe des Cheats im Hauptmenü im „TEAM WÄHLEN"-Bildschirm auf

Es hat bessere Werte als das deutsche Team!

Und so sehen sie aus, die übergroßen Gremlins aus dem gleichnamigen Film

GEISTERBALL: Der Ball ist durchsichtig, läßt sich aber normal spielen

BEACHBALL: Da kommt Freude auf, der Riesenball hört sich auch lustig an

ZWERGE: Hier seht Ihr sehr kleine...

...und RIESEN-Spieler im Direktvergleich mit dem Schiedsrichter

UNSICHTBARE SPIELER: Die Kleidung ist netterweise noch zu sehen, sonst wäre der Spielfluß wohl etwas gehemmt

MONO-TV-MODUS: Die Schwarz-Weiß-Darstellung erinnert an alte TV-Zeiten

„Micro Machines V3": Das verrückte Action-Gerase macht besonders mit mehreren Mitspielern Spaß

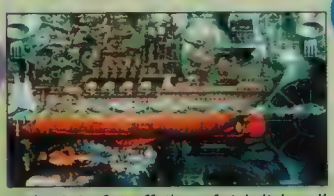
2D-Shoot

In The Hunt

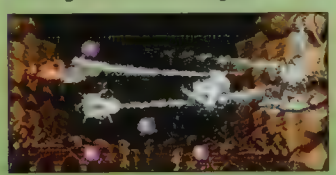
In dieser Unterwasser-Ballerei wurde neben dem Level-Cheat eine Funktion für zusätzliche Continues versteckt – die Bildfolge zeigt Euch, wo genau!

Setzt den Cursor auf die zweite Zeile. Drückt jetzt gleichzeitig ← ↑ und SELECT. Der Cursor rutscht eine Zeile hoch. Haltet die Tasten weiter unten und betätigt ◎

Das übliche Titelmenü verschwindet. Über dem Schriftzug „IN THE HUNT" erscheint die Levelanwahl



In der 6. Stufe trefft Ihr auf viele liebevoll gezeichnete Schlachtschiffe und einige andere gnadenlos harte Gegner



Durch die Levelanwahl kommt Ihr auch in den VS-Modus, in dem sich die beiden normalerweise verbündeten Spieler gegenseitig mit Bordwaffen bekriegen

Es gibt insgesamt vier verschiedene Abspänne. Im vierten laufen im Hintergrund kleine Menschen und springen begeistert winkend zu Euch ins Wasser!

Wenn alle U-Boote zerstört sind und das letzte Continue verbraucht wurde, drückt Ihr hier gleichzeitig △ SELECT START ...

...und schon dürft Ihr mit fünf neuen Continues ausgerüstet weiterspielen

Jump & Run

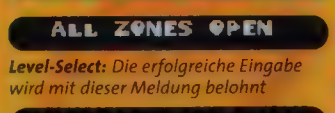
Frogger

Wiederholte Froschkiller sollten das Spiel pausieren und diese Cheats nützen:

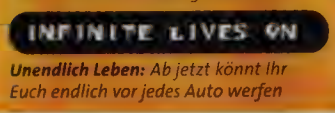
Cheats

Level-Select:
→ □ △ □ △ R1 L1 R1 L1 ◎

Unendlich Leben:
→ □ △ □ △ ⊗

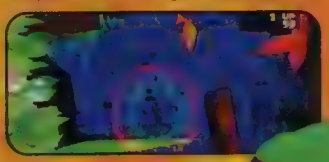


Level-Select: *Die erfolgreiche Eingabe wird mit dieser Meldung belohnt*



Unendlich Leben: *Ab jetzt könnt Ihr Euch endlich vor jedes Auto werfen*

Wählt Ihr den letzten Level namens „Tropical Trouble" (Ärger in den Tropen)...



...werdet Ihr sehr häufig verenden. Liebe Spieldesigner, eine Frage: Warum sterben Frösche eigentlich im Wasser?

Strategie

Command & Conquer

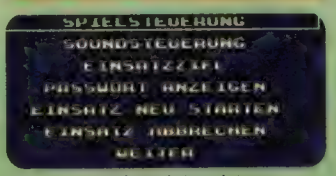
Im Pause-Modus gebt Ihr die nachfolgenden Kombinationen ein:

Cheats

Ionen-Kanone:
→ ↓ ← ← ↓ → → ↓ ← ⊗ □ △

Air-Strike:
→ ↓ ← ← ↓ → → ↓ ← ⊗ □ ◎

5000 Credits Bonus:
→ ↓ ↓ ← L1 ← → ↓ ←

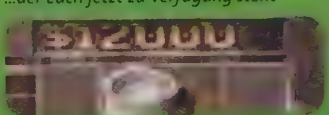


Das ist genau der richtige Platz, um die verschiedenen Cheats einzugeben

Wenn Ihr die IONEN-KANONE gleich am Anfang benutzt, ist das so, als ob Ihr mit Kanonen auf Spatzen schießt

AIR-STRIKE-Cheat: Rechts unten seht Ihr das Symbol für den Luftangriff...

...der Euch jetzt zu Verfügung steht



Zweimal 5000 CREDITS BONUS erheatet – und Ihr seid um 10.000 Dollar reicher

Mixed

Courier Crisis

Damit Ihr Euch in diesem Machwerk nicht zu lange quälen müßt, haben wir einige Cheats und Paßwörter gesammelt (siehe Kasten). Zusätzlich gibt es noch einen versteckten Bonus-Level:

Drückt dazu im Auswahlbildschirm fürs Chinesenviertel die Tasten L1 + R2 ...

...und die geheime Spielstufe ist offen

Cheats & Passcodes

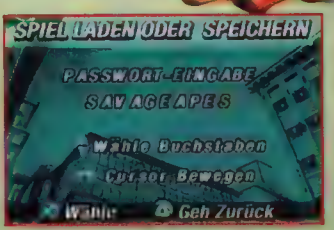
Cheats

Gorilla als Spielfigur:
SAVAGEAPES

Alien als Spielfigur:
XFIFTYONEX

Passcodes

Level 1: **EFLCIFCGKJ**
Level 2: **IFLCIFCCKI**
Level 3: **MFLCIFCOKJ**
Level 4: **AFLCIFCKKJ**
Level 5: **FHCLFIGCJL**
Level 6: **FLCLFICCIL**
Level 7: **FPCLFIOCJL**
Level 8: **FDCLFIKCJL**
Level 9: **KFLCIFCGII**
Level 10: **OFLCIFCCII**
Level 11: **CFLCIFCOIJ**
Level 12: **GFLCIFCKIJ**
Level 13: **FFCLFIGCJJ**
Level 14: **FJCLFICCIJ**
Level 15: **FNCLFIOCJJ**



Hier müßt Ihr sowohl die beiden Cheats als auch die Passcodes eingeben

SAVAGEAPES: *Der Gorilla ist der ideale Kurier – er kann sich beim Kurvenfahren mit seinen Pfoten am Boden abstützen*

XFIFTYONEX: *Ein Alien auf Höhenflug*

FNCLFIOCJJ: *Im letzten Level sieht's ziemlich düster für Euch aus, doch dann habt Ihr es endlich geschafft*

Tja, wenn Ihr Euch so mit dem Rücken zum Boden stellt, ist es schnell aus mit der Kurier-Karriere!

Text: Andreas von Lepel

NINTENDO 64

Speed

San Francisco Rush

Bei den Cheats für „S.F.R" müßt Ihr genau beachten, welche Tasten Ihr in welcher Reihenfolge drückt, kombiniert und wieder loslaßt. Versucht es bei Nichtgelingen einfach mehrmals, die Cheats funktionieren ganz sicher.

Um einen Cheat rückgängig machen, gebt Ihr ihn einfach noch einmal ein.

Cheats

Größe der Vorderräder verändern:
Haltet in der Autoauswahl C◀ gedrückt und betätigt C▶. Jetzt beide Buttons loslassen und C▶ halten, dazu dann C◀ drücken.

Größe der Hinterräder verändern:
Haltet in der Autoauswahl C▶ gedrückt und betätigt C◀. Jetzt beide Buttons loslassen und C◀ halten, dazu dann C▶ drücken.

In einem Autowrack fahren:
Haltet in der Autoauswahl C▲ gedrückt und betätigt nun Z Z Z Z.

Auto in eine Mine verwandeln:
Drückt in der Autoauswahl:
C▶ C▶ Z C▼ C▲ Z C◀ C◀

Höhe des Autos verändern:
Haltet in der Autoauswahl C▼ gedrückt und betätigt C▲. Jetzt beide Buttons loslassen und C▲ halten, dazu dann C▼ drücken

Schwerkraft verändern:
Haltet im SETUP Z gedrückt und betätigt ↑ ↓, dann Z loslassen und ↑ ↓ ↑ ↓ drücken.

Zeitbeschränkung ausschalten:
Drückt im SETUP nacheinander Z C▼ C▲ und haltet die Tasten unten. Jetzt müßt Ihr C▼ C▲ loslassen und C▲ C▼ drücken und halten.

Fahrbahnkegel werden zu Minen:
Drückt im SETUP schnell
L R L R L R

Nachtfahrt:
Haltet im OPTIONS-Menü während des Spiels C▲ C▶ C▼ C◀ und wählt dann „FOG: EXTREME" an.

Das Spiel wird um 180 Grad gedreht:
Drückt im SETUP nacheinander
↑ → ↓ ← ↓ → ↑ ←

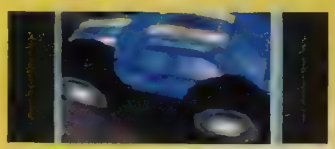
Die unsichtbare Hand setzt Euch nicht gleich auf die Strecke zurück, wenn Ihr falsch fahrt:
Drückt im SETUP schnell
C▲ C▲ C▲ C▲

Texturen wegschalten:
Haltet im SETUP C▶ und drückt L. Laßt die Knöpfe los und drückt Z. Dann müßt Ihr die ganze Prozedur noch einmal wiederholen.

Wirre, bunte Grafik:
Zuerst gebt Ihr den Cheat zum Wegschalten der Texturen ein. Wenn Ihr ihn anschließend noch ein zweites Mal eingebt, wird es ziemlich bunt!

Farbe des Nebels verändern:
Haltet in der Autoauswahl Z gedrückt und gebt dann C▼ C▼ C▼ ein.

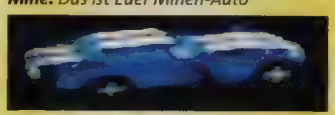
„S.F.R." ist keine Simulation, sondern ein reines Action-Gerase



***Reifen-Cheat:** Euer Wagen mit den größtmöglichen Vorder- und Hinterreifen*

***Wrack:** Wenn Ihr den Cheat mehrmals eingebt, wählt Ihr zwischen einem normalen und einem brennenden Wrack*

***Mine:** Das ist Euer Minen-Auto*



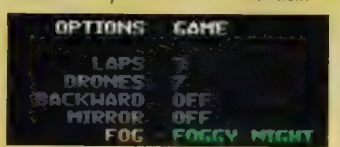
***Höhe des Autos verändern:** Im Bild seht Ihr den Wagen flach wie eine Flunder*

***Schwerkraft:** Die Schwerkraft ist in drei Stufen einstellbar – es erscheinen zwei Gewichts- und ein Ballon-Symbol*

***Kein Zeitlimit:** Als Bestätigung taucht im Menü die hier gezeigte Uhr auf*

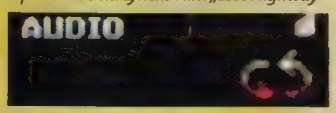
***Minen auf der Straße:** Der kleine Kegel...*

...bedeutet, daß sich alle Begrenzungshütchen im Spiel in Minen verwandeln



***Nachtfahrt:** Verändert mit dem Cheat die Stärke des Nebels auf „FOGGY NIGHT"*

***Nachtfahrt:** Dann erinnert die düstere Optik an David Lynchs Film „Lost Highway"*

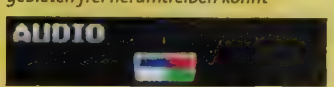


***180-Grad-Drehung:** Das Symbol im Menü...*

...bedeutet: Die Welt steht auf dem Kopf!

***„Freie Fahrt"-Modus:** Das kleine unscheinbare Kästchen hier zeigt an...*

...daß Ihr Euch ab jetzt in den Stadtgebieten frei herumtreiben könnt



***Texturen wegschalten:** Das vierfarbige Icon im Bild weist darauf hin...*

...daß die Polygone nun nackt dastehen. Alle Texturen sind verschwunden!

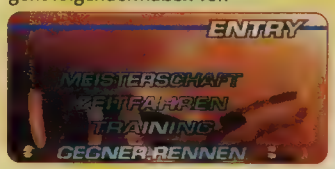
***Wirre Farben:** Der gleiche Cheat, noch einmal angewendet...*

...bringt eine bunte Farbenpracht ins Bild

***Nebelfarbe ändern:** Hiermit verwandelt Ihr zum Beispiel die eigentlich nüchterne Grafik in eine romantische Landschaft mit lauschigem Abendrot*

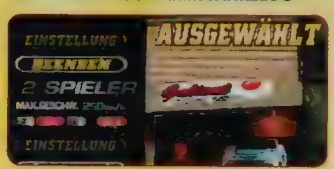
Multi Racing Championship

Wenn Ihr wissen wollt, was für Fahrzeuge sich hinter den beiden geschlossenen Garagentüren verbergen, dann geht folgendermaßen vor:



*Wählt mit zwei angeschlossenen Joypads das **GEGNER-RENNEN***

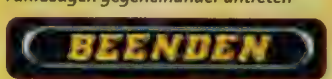
*Aktiviert dann den Punkt **FAHRZEUG***



*Spieler 1 wählt eine der beiden geschlossenen Garagen und bestätigt mit Ⓑ. Das Wort **AUSGEWÄHLT** erscheint*

Der zweite Spieler macht dies ebenfalls

Jetzt können beide Spieler in den neuen Fahrzeugen gegeneinander antreten



*Wollt Ihr mit einem der geheimen Flitzer alleine in der Meisterschaft fahren, wählt Ihr jetzt **BEENDEN** und verlaßt damit das **GEGNER-RENNEN***

Siehe da, das Auto bleibt Euch erhalten!

Die blaue Flunder ist sehr flott...

...und der silberne Speed-Buggy zeigt (natürlich nur auf dem richtigen Untergrund) ein sehr gutes Kurvenverhalten

SNES

Mixed

Jump & Run

Mr Nutz

Für diese Cheats müßt Ihr ein zweites Joypad haben. Haltet darauf im Titelbild die Tasten L R SELECT START gedrückt und gebt dann ebenfalls auf dem zweiten Pad Folgendes ein:
↑↑↑↓↓↓←→←→

Wenn der Cheat funktioniert, erscheint statt START das Wort ***CHEATER***

Wenn Eure Lebensenergie zu knapp wird (links oben, nur noch 1 roter Punkt)...

...dann drückt einfach L – schon ist die Energieleiste wieder komplett gefüllt

Durch R dagegen katapultiert Ihr Euch immer eine Spielstufe weiter...

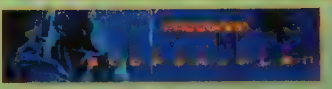
...zum Beispiel unter den Vulkan

Da die Lava nicht auf Anhieb tötet, sondern Euch immer nur einen Energiepunkt nach dem anderen abzieht, gibt's auch hier keine Probleme – L hilft!

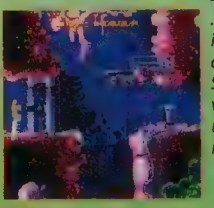
Flashback

Passcodes

Easy	Normal	Expert
Level 2: JWLYX	Level 2: BGSFM	Level 2: JNGLQ
Level 3: RSVP	Level 3: PRHG	Level 3: HNYTM
Level 4: DXCPT	Level 4: WNPQ	Level 4: KVNF
Level 5: SLMN	Level 5: VX	Level 5: DWNGH
Level 6: ZTHRK	Level 6: NMRYL	Level 6: STBRM
Level 7: CRLQXZ	Level 7: SNTHN	Level 7: RDBQLR
	Level 7: KLZHT	



RDBQLR: *Das Paßwort für den letzten Level im höchsten Schwierigkeitsgrad...*

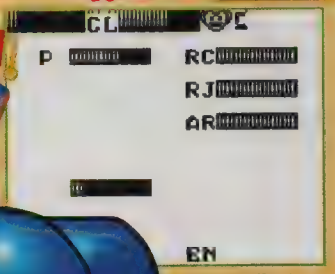


...bringt Euch in eine halb-organische Schleimwelt voll mit üblen Überraschungen

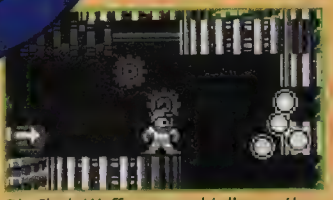
GAMEBOY

Jump & Run

MegaMan 2



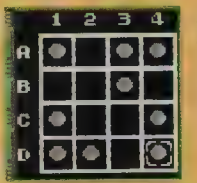
Clash-Waffe: *Ihr springt mit diesem Code an eine Stelle im Spiel, in der Ihr die Waffe schon besitzt*



Die Clash-Waffe verursacht diese netten kleinen Explosionen (rechts im Bild)

Passcodes & Cheats

Sprung zu Dr. Wily's Fortress:
A1, A3, A4, B3,C1, C4, D1, D2,D4
Clash-Waffe:
A2, B1, B3, B4,C3, D1, D2, D4
Metal-Waffe:
A2, A3, B1, C3,D1, D2, D4
Wood-Waffe:
A2, A3, B1, B4,C3, D1, D2, D4
Hard-Waffe:
A1, B3, C1, C2,D1, D4
Magnet-Waffe:
A3, A4, B1, B3,C1, C2, C4, D1, D3
Top-Waffe:
A1, A3, A4, B3,C1, C2, C4, D1,D3



Der links gezeigte Passcode bringt Euch in die Festung des Dr. Wily...

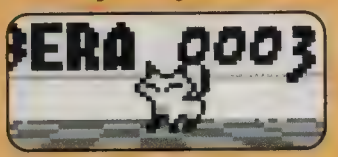
...wie Ihr auch an dem großen „W"-Symbol über Mega-Man erkennen könnt

Mixed

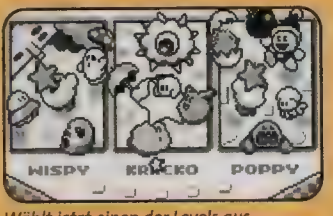
Kirby's Pinball Land

In diesem witzigen Flipperspiel gelangt Ihr mit einem einfachen Trick direkt zu den Bonus-Spielen und den Endgegnern der einzelnen Levels:

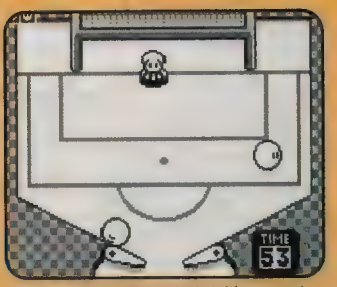
Für die Bonus-Spiele drückt Ihr im Titelbild gleichzeitig ← B SELECT



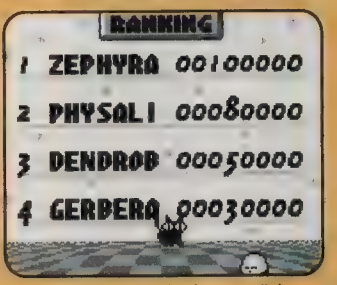
Als Bestätigung läuft eine weiße Katze von rechts durch die Highscore-Liste



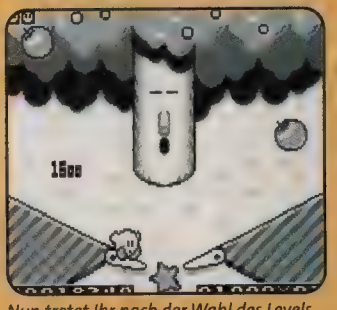
Wählt jetzt einen der Levels aus...



...und statt ins normale Spiel kommt Ihr direkt zum Bonus-Spiel. Hier müßt Ihr versuchen, mit den Bällen ins Tor zu treffen



Die Endgegner erreicht Ihr so: Drückt im Titelbild gleichzeitig → A B SELECT und wartet auf die Highscore-Liste mit einer schwarzen Katze von links



Nun tretet Ihr nach der Wahl des Levels einem Endgegner gegenüber!

Text: Andreas von Lepel

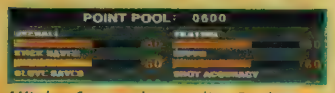
SATURN

Mixed

NHL Allstar Hockey

Wollt Ihr 600 Punkte auf einen eigenen Spieler verteilen? Erzeugt einen neuen Spieler im Menü „Construct Player" und gebt ihm einen Namen.

Haltet anschließend gleichzeitig Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓧ Ⓨ Ⓩ gedrückt und beendet durch Eingabe von ↑ den Punktecheat.



Mit den 600 erschummelten Punkten könnt Ihr alle Werte auf 100 hochputschen

Der getunte Spieler ist beim Ansturm aufs Tor kaum aufzuhalten

„Resident Evil": Noch fühlt sich Amazone Jill frisch und ausgeruht...

Resident Evil

Das Häuschen im Grünen schon lange durchforstet und alle Zombies ruhiggestellt? Keine Angst, es geht weiter mit dem Horror! Folgt der unteren Bilderstrecke Schritt für Schritt: Auf Euch wartet ein komplett neuer Spielmodus – das knallharte **BATTLE GAME**!

Startet ein neues Spiel und sucht zuerst ein Ink Ribbon am Treppengeländer

Habt Ihr es an dieser Stelle gefunden, speichert Ihr das Spiel gleich damit

*Danach macht Ihr einen **RESET***

*Jetzt könnt Ihr das **BATTLE GAME** wählen*

Lauft zuerst zu der Kiste in der Ecke...

...darin befinden sich alle Waffen!

Nun müßt Ihr Euch durch die verschiedenen Levels den Weg freikämpfen – laßt Euch (nicht) überraschen!

Speed

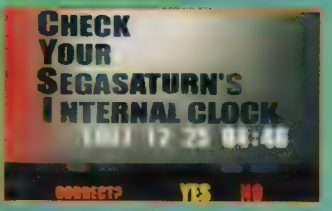
Sega Touring Car Championship

Um zu den folgenden versteckten Strecken zu gelangen, müßt Ihr die interne Uhr des Saturn umstellen.

Nachdem Ihr das Datum geändert habt, wählt Ihr die **SATURN SIDE** und dann **GLOBAL NET EVENT** aus.

Cheats

„Winter Holiday"-Strecke:
25.12.1997 04:46
„Hit and Run!"-Modus:
13.02.1998 16:30
„Aprilscherz"-Strecke:
01.04.1998 01:30



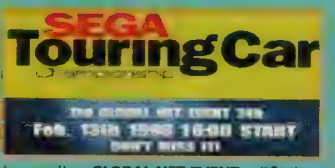
Wenn Euch am Anfang des Spiels das eingestellte Datum mißfällt, könnt Ihr es einfach ändern: Wählt „NO" im Bild

*Für die neuen Strecken müßt Ihr Euch zuerst für die **SATURN SIDE** entscheiden...*

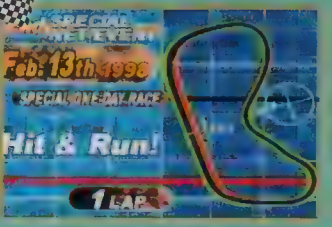
*...danach wählt Ihr **GLOBAL NET EVENT***

Am 1. Weihnachtsfeiertag wartet...

...ein heimeliger Nachtkurs auf Euch. Zusätzlich stehen geschmückte Christbäume am Wegesrand



*Im zweiten **GLOBAL NET EVENT** müßt Ihr...*



...am Freitag, dem 13. Februar, auf allen drei Strecken im „Hit and Run!"-Modus...

...alle Hütchen abräumen – nicht leicht!

*Der dritte und letzte **GLOBAL NET EVENT**...*

...schickt Euch am 1. April...

...auf eine Strecke, auf der Ihr als Geisterfahrer in die falsche Richtung fahrt – oder irren sich die anderen Fahrer?

The Need for Speed

*Nach Eingabe des Cheats **TSYBNS**...*

...tobt Ihr Euch mit sieben Gegnern auf der Strecke „LOST VEGAS" aus

MEGA DRIVE

Sport

Hit the Ice

Passcodes

Gegner „The Blues“:
1QQ3
Gegner „The Pinks“:
2A13
Gegner „The Yellows“:
2R93
Gegner „The Purples“:
8AH3
Gegner „The Greens“:
3RQ3
Gegner „The Grays“:
4B13

Die gesammelten Paßwörter gelten für den Spiel-Modus „LEAGUE PLAY“

***4B13:** Mit diesem Code tretet Ihr als...*

...Mannschaft „SKYBLUES“ gegen die berühmt-berüchtigten „GRAYS“ an

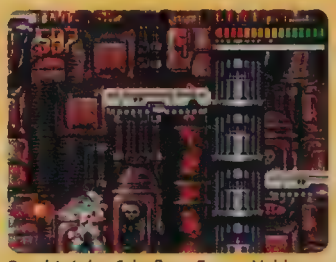
Diese schnellen Jungs treiben sich gerne in Euren Torräumen herum!

Die Simpsons: vom TV in „Krusty's Super Fun House“

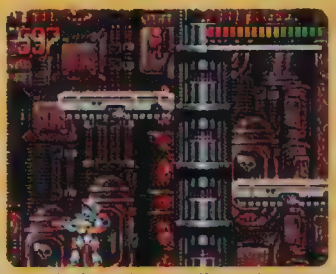
Jump & Run

Mega Turrican

Die Unverwundbarkeit erschummelt Ihr Euch im Pause-Modus. Drückt die Tastenfolge Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓑ Ⓑ Ⓑ Ⓐ Ⓐ Ⓐ und beendet dann die Pause wieder.



Beachtet den Schuß vor Eurem Helden und die Energieleiste rechts oben



Der Schuß hat ihn getroffen und einen Meter nach rechts zurückgeworfen, Eure Energie ist aber noch genauso hoch!

Krusty's Super Fun House

Passcodes

Level 2: **WHOAMAMA**	Level 4: **BROCKMAN**
Level 3: **FLANDERS**	Level 5: **SIDESHOW**

***SIDESHOW:** Dieses Paßwort öffnet...*

...endlich die lange verschlossenen Tore

So kommt Ihr in den Genuß der späteren Levels und so zweifelhafter Botschaften wie „Juchze auf und lese ein Buch“

2D-shoot

Insector X

Bei dieser klassischen Ballerei (ab Level 6 besonders spannend!) könnt Ihr ganz einfach Eure Credits erhöhen:

Wenn das letzte Leben verspielt ist, beginnt der Zähler von 10 Sekunden auf 0 zu zählen. Haltet während dieser Zeit die Taste ↑ und drückt, so schnell Ihr könnt, immer wieder Ⓒ.

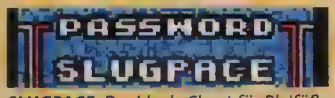
Sind Eure Finger flink genug, erhöht sich die Zahl der Credits. So erschummelt Ihr Euch maximal 8 der begehrten Wiederholungschancen.

Ab jetzt habt Ihr 10 Sekunden Zeit, um Eure mageren 3 Credits auf...

...beispielsweise 5 zu erhöhen. Vergeßt aber nicht, rechtzeitig das Spiel zu starten!

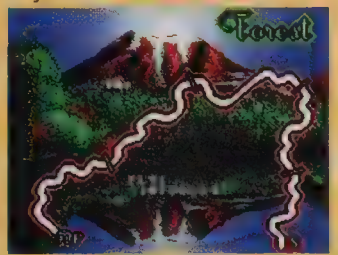
Speed

Lotus Turbo Challenge



***SLUGPACE:** Der ideale Cheat für Bleifüße*

Eure Beschleunigung steigt um ein Vielfaches. Damit könnt Ihr die...



...einzelnen Kurse mit absolut spitzenmäßigen Punktezahlen gewinnen!

„Bomberman“ Der bombastische Held wird zur Zeit mit zahllosen Umsetzungen und Neuerscheinungen auf den Markt gesprengt

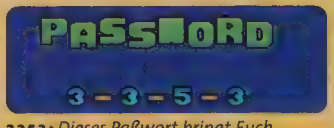
Mixed

Mega Bomberman

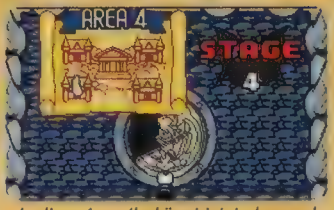
Passcodes

Area 4, Crankin' Castle

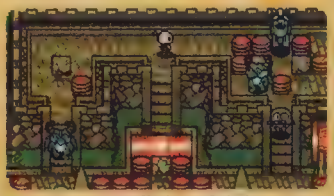
Level 1: **6803**	Level 3: **9723**	Boss: **5653**
Level 2: **0513**	Level 4: **3353**	



***3353:** Dieses Paßwort bringt Euch...*



...in die 4. Area. Ihr könnt jetzt aber auch die früheren Levels auswählen



In der 4. Area trefft Ihr auf Fledermaus-Gegner, die Ihr vernichten müßt

Seid deshalb nicht überrascht, wenn der Riesenfledermaus-Endgegner sauer ist!

Text: Andreas von Lepel · Fotos: CAPCOM, STILLS

SCREENFUN ABO

„Was soll die Nummer?"

Keine Panik. Du bist gar nicht hinter Schloß und Riegel gelandet, sondern nur in der SCREENFUN-Abo-Kartei. Und diese Registriernummer ist Dein Paßwort für noch cooleren Spaß am Bildschirm.

Mit dem Mini-Abo bieten wir Dir nämlich **drei Hefte zum Preis von zwei** an. Damit **sparst Du** auf legalem Weg **vier Mark!**

Einmal im Monat kommt der Briefträger und liefert Dir die brandneue BRAVO SCREENFUN **frei Haus** – das Porto zahlt der Verlag.

Also: Bitte unterschreiben, denn Dein Fingerabdruck genügt leider nicht.

Bitte den Coupon ausschneiden, kopieren, heraustrennen, abtippen oder abpausen, auf jeden Fall aber ausfüllen und an den BRAVO SCREENFUN-Leserservice, 20347 Hamburg, schicken.

Ich möchte BRAVO SCREENFUN 3 Hefte lang zum Probierpreis von 8,00 statt 12,00 Mark testen.
Wenn ich nach den drei Ausgaben BRAVO SCREENFUN regelmäßig weiterlesen möchte, brauche ich nichts zu unternehmen. Ich erhalte BRAVO SCREENFUN dann für jährlich DM 48,00 inkl. Zustellgebühr.

Ich kann das Abonnement anschließend jederzeit wieder abbestellen. Eine kurze schriftliche Mitteilung an den Verlag genügt, dann wissen die Bescheid. Geld für eventuell schon bezahlte, aber noch nicht erhaltene Hefte erhalte ich dann umgehend zurück.

Mein Familienname: _____

Mein Vorname: _____

Mein Geburtstag: _____

Ich wohne in der Straße/Nr.: _____

M - OV - 03/002

02/01097

Postleitzahl und Ort: _____

Meine Telefonnummer: _____ / _____

Hier kommt meine Unterschrift hin
(Ich bin noch keine 18 Jahre alt, deshalb hat hier mein Erziehungsberechtigter unterschrieben)

Vertrauensgarantie:
Ich weiß, daß ich innerhalb von 14 Tagen ab heute – rechtzeitige Absendung genügt – diese Bestellung beim BRAVO SCREENFUN-Leserservice, 20347 Hamburg, widerrufen kann. Das Angebot ist gültig bis zum 31.12.98 und gilt nicht für Auslandsbestellungen.

Datum _____

Hier kommt die zweite Unterschrift hin _____

Alles außer dem Coupon bleibt bei mir!

Ich weiß, daß ich innerhalb von 14 Tagen von heute an gerechnet – rechtzeitige Absendung genügt – diese Bestellung beim BRAVO SCREENFUN-Leserservice, 20347 Hamburg, widerrufen kann. Die Bestellung habe ich abgeschickt am

. .98

Telefonische Bestellannahme:
0180/5301417*

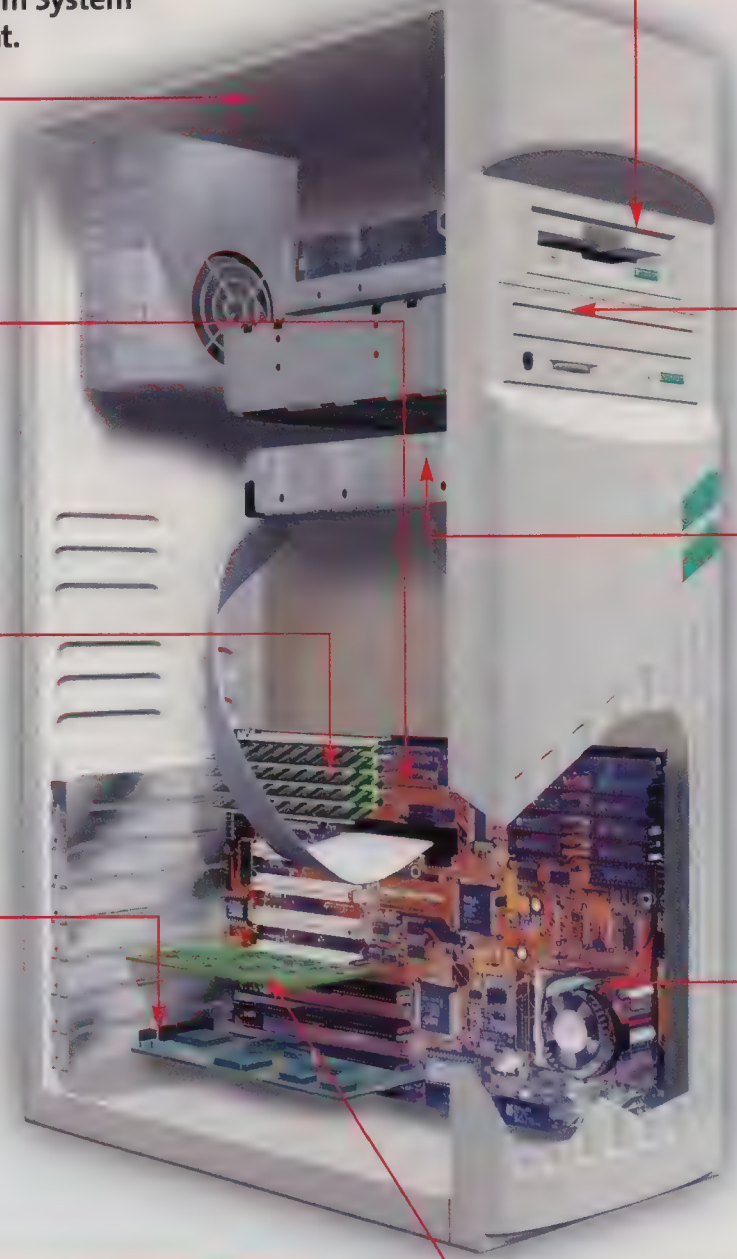
Bestellung per Fax:
040/30198182

*gebührenpflichtig, 0,48 DM pro Minute

Komplett-Paket: Ein PC-System zum Spielen und Arbeiten umfaßt noch Monitor und Boxen

DAS STECKT IN EINEM PC-SYSTEM

Ob Desktop oder Tower – ein PC-System besteht aus vielen wichtigen Hardware-Teilen, die am ultimativen PC-Spaß mitwirken. Hier steht, was im System drin steckt und wozu es dient.



PC-Gehäuse

- Das Gehäuse schützt eingebaute PC-Teile und Steckkarten vor Staub.
- Im Gehäuse ist meistens Platz für weitere Karten, etwa interne Modems.
- Der Lüfter sorgt für Luft und Kühle.
- Das Netzteil dient der Stromversorgung und ist fest eingebaut.

Motherboard

- Auf dem Motherboard (der Systemplatine) sind die Steckplätze für den Prozessor und die RAM-Module.
- An das Board sind auch alle Steckplätze für die Grafik- und Soundkarte angeschlossen sowie für alle eingebauten Komponenten wie Disketten- und CD-ROM-Laufwerke.
- Über hauchfeine Drähte werden die Prozessor-Befehle als elektrische Impulse an alle PC-Teile geleitet.

Arbeitsspeicher

- Der Arbeitsspeicher wird auch RAM (Random Access Memory) genannt. Er unterstützt den Prozessor. Im RAM werden alle Daten von der Festplatte oder der CD-ROM zwischengelagert, die der Prozessor braucht.
- Wenn der Prozessor mit der Berechnung einer Aktion fertig ist, gibt der Arbeitsspeicher die Infos für die nächste Aktion an ihn weiter.

Grafikkarte

- Die Grafikkarte erhält vom Prozessor digitale Daten (die setzen sich aus Nullen und Einsen zusammen). Solche Daten sind etwa Infos zu Beleuchtung, Farben, Raumtiefe und dazu, welche Figuren sichtbar sein sollen.
- Die Grafikkarte gibt die Daten an den Monitor weiter. Dazu übersetzt sie die digitalen Informationen in analoge Signale – der Monitor versteht nämlich nur analoge Signale.

Diskettenlaufwerk

- Ein Diskettenlaufwerk für Disketten mit 1,44 MByte Speicherplatz gehört zur Grundausstattung eines Computers. Es ist fest eingebaut.
- PC-Hersteller benennen es in der Regel als Laufwerk a:\

CD-ROM-Laufwerk

- Die meisten aktuellen PC sind mit einem internen CD-ROM-Laufwerk ausgestattet.
- Es wird über das eingebaute Netzteil mit Strom versorgt, so wie das Diskettenlaufwerk.
- Das CD-Laufwerk hat normalerweise einen extra Anschluß für Boxen oder Kopfhörer und einen eigenen Lautstärkeregler.

Festplatte

- Die Festplatte heißt auch Harddisk und ist ein Massenspeicher. Hier werden das Betriebssystem, Programme sowie eigene Daten dauerhaft gespeichert.
- Die Hersteller benennen die erste Festplatte grundsätzlich mit c:\
- Die meisten Gehäuse bieten Platz für weitere Festplatten.
- Bei jedem Start des PC, dem sogenannten Booten, greift der Prozessor (s.u.) auf die Informationen zu, die auf der ersten Festplatte gespeichert sind. Dann startet er das Betriebssystem, das grundsätzlich auf c:\ installiert sein muß.

Prozessor

- Der Prozessor ist das Herzstück des PC. Er heißt auf englisch CPU (Central Processing Unit).
- Der Prozessor holt sich Informationen etwa von der Festplatte, der CD-ROM oder aus dem Arbeitsspeicher. Er berechnet die nächste Aktion und gibt entsprechende Befehle an die Ausgabegeräte wie Sound- oder Grafikkarte.

Soundkarte

- Die Soundkarte erhält vom Prozessor die Befehle für Musik und Geräusche, etwa Motorengeräusch oder MG-Feuersalve.
- Die Karte hat einen eigenen Speicher, in dem die verschiedensten Geräusche gespeichert sind. So muß der Prozessor nicht jeden Ton extra als digitalen Befehl an die Karte weitergeben – und Du kannst den Sound trotzdem passend zum Bild über die Boxen oder Kopfhörer hören.
- Auf der Soundkarte ist ein kleiner Verstärker mit einer geringen Leistung integriert, der die Befehle für die Boxen verstärkt.
- An der Rückseite der Soundkarte befinden sich Steckanschlüsse für die Anschlußkabel der Lautsprecherboxen oder Kopfhörer.

INFO – Mindestausstattung für mehr PC-Spaß

Aktuelle Spiele und Programme – wie Textverarbeitung und Multimedia-Anwendungen – laufen nur flott, wenn die Hardware-Ausrüstung gut genug ist:

- **RAM:** Aktuelle Programme verlangen mindestens 32 MByte Arbeitsspeicher, sonst muß der Prozessor lange rechnen, und die Anwendung wird zu langsam.
- **Grafikkarte:** Willst Du auch 3D-Spiele realistisch auf dem Bildschirm sehen, benötigst Du eine Kombi-Grafikkarte, die auch 3D-Beschleunigung beherrscht, oder gleich eine 3D-Zusatzkarte (siehe den Test in SCREENFUN 5/98, ab Seite 80).
- **Prozessor:** Alles unter Pentium 200 MMX oder einem K6 200 verlangsamt jeden Programmaufruf und zieht jede Datenspeicherung zu sehr in die Länge.
- **Festplatte:** Achte beim Kauf einer Festplatte darauf, daß sie mindestens 2 GByte Speicher bietet. Ansonsten ist sie zu schnell voll und wird langsamer.

Text: Ulrike Goreßen · Illustration: Horst Kolodziejzyk

PC-Komplettsysteme unter 1500,-

Es muß nicht immer teuer sein: Schon für weniger als 1500 Mark gibt es PC-Systeme mit sehr guter Ausstattung. Dabei reicht das Angebot von klapprigen Kisten bis hin zu absoluten Power-Maschinen. Hier werden sechs gängige Komplettsysteme geprüft.

Den Traum von einem eigenen Rechner haben viele. Doch oft scheitert der Kauf einer richtig satt ausgestatteten Power-Maschine am nötigen Geld – kaum jemand kann auf Anhieb zwischen 4000 und 6000 Mark für einen Traum-PC ausgeben. Realistischer ist da eine Untergrenze um 1500 Mark – dafür erhält man die ersten halbwegs vernünftig ausgestatteten Geräte.

Doch beachte: Bei den meisten dieser Angebote gibt es weder Monitor noch Aktivboxen dazu. Es ist deshalb sinnvoll, für die Komplettierung eines „Komplettsystems" noch einmal rund 500 Mark zusätzlich zu veranschlagen.

Kann ich billige Rechner überhaupt sinnvoll einsetzen?

Ja, denn „billige" oder „preiswerte" Rechner sind heutzutage ausgestattet wie die sehr teuren Maschinen vor drei Jahren: Die Prozessoren haben alle MMX-Erweiterungen ①, einen mit 32 MByte RAM gut angelegten Arbeitsspeicher und Festplatten, die zwischen 2 und 6 GByte fassen und vergleichsweise flott sind.

Dazu kommen sehr schnelle CD-ROM-Laufwerke, die mit 32-fachem Speed ② doch einen erheblichen Datendurchsatz bieten. Mit anderen Worten: Auch preiswerte Rechner sind sehr gut zum Spielen zu gebrauchen, und weitere Anwendungen wie zum Beispiel Microsoft Office 97 arbeiten damit ebenfalls solide.

Sind billige Computer nicht grundsätzlich schlechter als teure?

In den meisten Fällen können die Hersteller preiswerter Rechner so wenig Geld verlangen, weil die Bauteile für den Rechner sehr billig sind. Mitunter betreiben sie jedoch auch eine Mischkalkulation ③ und holen das Geld wieder bei anderen Angeboten herein.

Was Du jedoch deutlich an diesem Test erkennen kannst: Die Verarbeitung und der Zusammenbau vieler Rechner sind eher sehr schlecht: Der Zusammenbau der Maschinen muß sehr schnell gehen, und dabei leidet die Qualität erheblich. Einige Rechner im Test funktionierten nicht auf Anhieb, unerfahrene Anwender hätten sie in den Laden zurückbringen müssen.

Worauf muß ich beim Kauf achten?

Vieles, was die Hardware-Industrie als „ganz neu" anbietet, macht anfangs gar keinen Sinn. So ist der für Grafikkarten eingeführte AGP-Bus nicht bei jeder Software sinnvoll.

Dagegen hat sich die MMX-Technologie bei Spielen durchgesetzt. Früher hatten zwar viele Prozessoren einen MMX-Einbau, doch konnte kaum eine Software diese Veränderung an der Prozessor-Architektur nutzen.

Ähnliches gilt für 3D-Beschleuniger: Für einen Anwender, der aufwendige

TiPS

Komplettsystem oder PC-Kit?

Schlagzeilen wie „PC schon für unter 1000 Mark" machen Lust auf einen neuen Rechner. Doch Vorsicht: **Neben Komplett-Angeboten gibt es sogenannte „PC-Kits", und die sind auf den ersten Blick wesentlich billiger.**

Der Unterschied wird schnell an einem Beispiel klar: Die meisten Anbieter wie etwa Schadt, Vobis oder Media Markt bieten im vorderen Teil ihrer Kataloge komplette Rechner an, in denen alle erforderlichen Komponenten enthalten sind. In der Regel werden sie mit Monitor und einem Software-Paket angeboten und sind ab etwa 2000 Mark zu haben. Einen solchen PC kannst Du sofort anschließen und benutzen.

Im hinteren Teil der Kataloge findest Du schon für weniger als 1000 Mark sogenannte PC-Kits. **PC-Kits bilden die Grundlage für einen Rechner und enthalten das Gehäuse und Netzteil, Motherboard und Prozessor.**

Um aus so einem „Bausatz" aber einen vollständigen Rechner zu machen, brauchst Du noch folgende Teile:

- einen Arbeitsspeicher (mind. 32 MByte)
- eine Festplatte mit mindestens 2 GByte Speicherplatz
- eine Grafikkarte, die auch 3D-Beschleunigung bietet, oder sogar eine zusätzliche 3D-Beschleunigerkarte
- einen Monitor
- eine Soundkarte, die Spiele unter DOS und Windows unterstützt
- aktive Lautsprecherboxen
- und natürlich die passende Software: ein Betriebssystem und Anwenderprogramme wie Textverarbeitung und Spiele. Diese suchst Du nach Deinen eigenen Wünschen und der Größe Deines Geldbeutel aus.

Kaufen – ja oder nein?

Wer sich sehr gut in Hardware auskennt, sollte sich ruhig einmal genauer mit PC-Kits beschäftigen: Mit geschickter Zusammenstellung erhält man entweder einen sehr preiswerten oder einen sehr leistungsfähigen Rechner. Wer jedoch erst einsteigt, für den ist ein Komplettrechner viel sinnvoller: Er funktioniert sofort, und Kenntnisse über sein Innenleben brauchst Du nicht.

Text: André Zurawski, Ulrike Goreßen · Fotos: Xaver Rohrmüller (8)

INFO

Bei Direktanbietern richtig einkaufen

Ein Direktanbieter oder -versender hat keine Ladengeschäfte. Er verkauft sein Angebot direkt aus einem großen Lager und wirbt in Zeitschriften oder Katalogen. Dadurch spart das Unternehmen sehr viel Geld. Aus diesem Grund können Direktversender oftmals sehr günstige Preise anbieten.

So bestellst Du bei einem Versender:

- Suche aus seiner Anzeige die Produkte heraus, die Du kaufen möchtest.
- Notiere die genaue Produktbezeichnung, Bestellnummer, Menge und Preis.
- Bei einem Direktversender bestellst Du einen Computer oder die Einzelteile in der Regel per Brief oder Fax.

Du kannst es auch telefonisch tun. Das geht schneller. Aber die Telefongebühren sind sehr hoch und bei mündlichen Bestellungen kann es leicht zu Übermittlungsfehlern kommen.

- Gezahlt wird entweder nach der Lieferung durch Überweisung oder mit Scheck oder aber vorab per Kreditkarte.

Das solltest Du unbedingt beachten:

- Überprüfe zuerst genau die Lieferung. Ist ein Gerät defekt oder die Lieferung nicht vollständig, verlange erst einen Umtausch oder die restlichen Teile, bevor Du die Rechnung zahlst. Vergleiche auch, ob die Preise in der Anzeige mit denen auf der Rechnung gleich sind.
- Bis zur Volljährigkeit bist Du nur bedingt geschäftsfähig. Wenn Du noch keine 18 Jahre alt bist, ziehe grundsätzlich Deine Eltern, Großeltern oder eine andere volljährige Vertrauensperson hinzu. Ansonsten kann es passieren, daß Dir ein Versender oder Händler keine Garantie leisten will. Er kann das unter Umständen damit begründen, daß Du in Deinem Alter noch gar keinen Kaufvertrag hättest abschließen dürfen.

Das darfst Du niemals tun:

- Auf gar keinen Fall darfst Du einen Rechner im Namen von Erwachsenen bestellen, also deren Namen für Rechnungen verwenden oder gar die Kreditkarte Deiner Eltern ausprobieren. Es gibt dann nicht nur mächtigen Ärger mit dem, dessen Namen Du benutzt hast. Meistens bist Du nach einem solchen „Geschäft" auch Deine Hardware wieder los – und das in Dich gesetzte Vertrauen.

Spiele besitzt, sind diese Grafikkarten super. Damit laufen die Bilder ruckfrei über den Screen. Wer nur mit Word, Excel oder einer Datenbank arbeitet, benötigt keinen 3D-Beschleuniger.

Wie kann ich erkennen, ob ein PC-System etwas taugt?

Viele große Anbieter haben Läden, in denen die Rechner aufgebaut sind. Oft kannst Du mit Deinem Lieblingsspiel kommen und es dort installieren. Verweigert das ein Händler und führt er Dir auch von sich aus nichts vor, solltest Du besser zu einem anderen gehen.

Schwieriger ist ein Test bei Direktanbietern ④, da die keine Ladengeschäfte haben. Hier bestellst Du telefonisch oder schriftlich einen PC aus der Werbung oder aus einem Katalog. Du kaufst hier sozusagen die Katze im Sack. Einen defekten oder klapprigen Rechner kannst Du jedoch zurücksenden und darauf bestehen, daß man Dir etwas Taugliches anbietet. (siehe dazu den Info-Kasten oben).

Alle Testrechner mußten die Bilder der 3D-Fußball-Simulation „Frankreich 98" flott und ruckelfrei zeigen

Welche Software sollte mit einem Rechner mitgeliefert werden?

Du kannst normalerweise verlangen, daß DOS und Windows 95 beiliegen. Viele Anbieter liefern weitere Programme dazu, Spiele auf CD-ROM oder eine Textverarbeitung wie Word.

Super sind natürlich Rechner, denen ein neues Windows 98 ⑤ beiliegt. Wenn es dieses neue Betriebssystem ohne Aufpreis gibt, solltest Du Dir die Maschine genauer ansehen. Weniger schön ist, wenn Anbieter Windows 95 liefern und für ein Update ⑥ auf Windows 98 viel Geld verlangen. In der Übergangsphase zwischen beiden Systemen kann das bisweilen vorkommen. Vielleicht lassen sich die Anbieter durch eine klare Anfrage umstimmen.

Welche Komponenten machen einen Rechner richtig schnell?

- In erster Linie hängt das Tempo vom Prozessor ab. Ein Pentium 200 MMX mit 200 MHz Takt leistet weniger als ein Pentium oder ein K6 von AMD, die mit 233 MHz getaktet sind. Ein Pentium II mit 266 MHz liefert aufgrund seiner überarbeiteten Architektur und seiner hohen Taktfrequenz das meiste Tempo im Rechnerkern. Doch diese Werte sind relativ:
- Lädst Du beispielsweise ein aufwendiges Spiel von einer CD-ROM, kann ein langsames Laufwerk wie ein Flaschenhals für das Tempo wirken: Ist der Datendurchsatz schlecht, so wird das Spiel nicht sonderlich gut laufen, egal, wie schnell der Prozessor ist.
- Gleiches gilt für die Grafikkarte: Mit einer älteren, langsamen Karte ohne 3D-Beschleunigung ruckelt ein großes Spiel, da hilft auch kein Pentium II.

Darum wurde in diesem Vergleichstest großer Wert darauf gelegt, daß der Rechner im Ganzen schnell ist, was sich sehr gut beim Spielen zeigt (siehe Bild). Weniger ausschlaggebend waren einsame Spitzenergebnisse etwa bei Festplatten oder CD-ROMs.

Wieviel Arbeitsspeicher brauche ich?

Der Arbeitsspeicher (RAM) spielt eine entscheidende Rolle für die gesamte Maschine. Unter allen Windows-Versionen ab Windows 3.0 gilt: Je mehr in der Maschine steckt, um so schneller arbeitet das Betriebssystem.

Der Grund dafür: Windows 95 belegt beispielsweise selbst schon 16 MByte RAM. Stecken nur diese 16 MByte im PC, so reicht der Speicher also nicht einmal mehr für die erste Anwendung, die Du aufrufst. Windows 95 beginnt in diesem Fall, einen Teil des Speicherinhalts vom RAM auf die Festplatte zu verlagern. Es setzt die Festplatte also als Arbeitsspeicher ein, um den Speichermangel zu kompensieren. Die Festplatte ist jedoch um den Faktor 100.000 langsamer als ein schnelles RAM – die Anwendung stockt, die Platte rattert.

Im Klartext: Kein aktueller PC sollte weniger als 32 MByte RAM haben. Viele Anwender lassen sich sogar 64 MByte installieren, wenn sie etwa mit aufwendigen Grafikprogrammen arbeiten. Im Test hielten alle Komplettrechner dieses Versprechen: Alle hatten 32 MByte RAM auf dem Board!

Bekomme ich auch später noch Erweiterungskarten für meinen PC?

Die Architektur der aktuellen Rechner hat eine ganze Weile Bestand. Das heißt, auch in einigen Jahren wird man mit den heutigen Rechnern noch gut arbeiten können.

Allerdings zeichnen sich schon neue Trends ab: Ein Industriekonsortium mit großen Herstellern wie Intel und Microsoft arbeitet ständig an neuen Standards. So besagt die Spezifikation „PC99" zum Beispiel, daß der schon viele Jahre alte ISA-Slot samt seinem langsamen Bus in Zukunft zugunsten von PCI wegfallen soll. Das heißt, in ein oder zwei Jahren wird das Angebot an ISA-Karten stark zurückgehen, weil neue Rechner nur noch mit PCI-Karten arbeiten.

Einen solchen Effekt kennst Du vielleicht vom Vesa Local Bus: Diese Erweiterung des ISA-Slots koppelte die Grafikkarten mit höherem Datendurchsatz an den Prozessor und den Arbeitsspeicher. Das war lange Zeit eine interessante Lösung – bis der schnellere PCI-Bus kam. Der Local Bus verschwand, die Karten kamen nach kurzer Zeit aus dem Handel.

Wie werde ich ein „PC-Fachmann"?

Beschäftige Dich nicht nur theoretisch mit Rechnern und der Peripherie, sondern vor allem praktisch. Versuche, einen eigenen PC zu bekommen, und wenn es am Anfang auch ein älteres Gerät ist. Mehr Erfahrung bringt Dir zum Beispiel rasch das „Tuning" einer solchen Maschine: Es gibt unter Windows viele Einstellungen, die den PC beschleunigen. Doch auch im PC und seinem BIOS selbst kann man viel für eine bessere Geschwindigkeit tun. Handbücher und Englischkenntnisse helfen Dir, Dein Wissen zu vertiefen. Da andere nicht unbedingt gleich Vertrauen in Deine Fähigkeiten haben, sind sie sauer, wenn Du etwa im Geräte-Manager ihres Windows herumhantierst. Experimentiere darum erst einmal mit der eigenen Hardware!

Lexikon

Hier findet Ihr alle Begriffe erklärt, die im Zusammenhang mit PC-Systemen immer wieder auftauchen.

① MMX-Erweiterungen

Die Multimedia Extensions (MMX) beschleunigen Spiele und weitere Software, die speziell für MMX geschrieben ist. Dabei zerlegt der Prozessor komplizierte, lange Befehle in viele kleine, einfache Kommandos. Die kann er wesentlich schneller abarbeiten, was die Hersteller der Prozessoren durch technische Kniffe erreichen. So arbeitet eine für MMX ausgelegte Software auf einem MMX-Rechner viel schneller als auf Rechnern ohne diese Erweiterung.

② 32-fach-Speed

Der Speed von CD-ROM-Laufwerken wird am Datendurchsatz der ersten Laufwerke gemessen. Vor einigen Jahren las ein „Single-Speed-Laufwerk" noch maximal 150 KByte pro Sekunde von der CD-ROM. Schnelle aktuelle Laufwerke arbeiten mit einem 32- oder 36fach höheren Tempo und erreichen damit Übertragungsraten von 4 oder 5 MByte in der Sekunde.

③ Mischkalkulation

Ein Händler bedient sich oft einer Mischkalkulation: Geräte, die er für wichtig im Verkauf hält, verkauft er unter ihrem Herstellungspreis.

Dafür verlangt er für „Kleinkram" wie Disketten, Tintenpatronen oder Mäuse mehr Geld, als diese eigentlich kosten. Dadurch verhindert er, daß er mit seinen preiswerten Aktionsangeboten ein Minus macht.

④ Direktanbieter

Solche Anbieter besitzen kein Ladengeschäft. Man bestellt schriftlich oder telefonisch bei ihnen und erhält die Ware dann zugeschickt.

⑤ Windows 98

Windows 98 ist der Nachfolger des Betriebssystems Windows 95. Es ist ähnlich zu bedienen, liefert aber neue Details. So ist die Anbindung ans Internet schneller. Spiele-Freaks erhalten etwa eine verbesserte Steuerung von Joysticks (siehe auch ab S. 86).

⑥ Update

Besitzt Du Windows 95, erhältst Du Windows 98 billiger und zwar als Update. Das Installationsprogramm sucht auf der Festplatte nach einer alten Win-95-Version oder will eine Original-CD der älteren Software. Dann überspielt es die alte Version mit der neuen.

⑦ Ergo-Tastatur

Ergonomische Tastaturen liefern eine Auflage für die Handballen und haben einen leichteren Tastenanschlag. Damit ermüden die Arme beim Tippen nicht so leicht.

Lexikon

Fortsetzung

⑧ AMD
AMD ist wie Intel ein Hersteller von Prozessoren. Derzeit bietet AMD MMX-Chips mit 233, 266 und 300 MHz an.

⑨ SD-RAM
Diese Speicherbausteine sind die schnellsten Arbeitsspeicher. Sie haben eine kürzere Zugriffszeit als der EDO-RAM.

⑩ ATX-Board
Motherboards mit diesem Formfaktor haben die Schnittstellen (seriell, parallel, Infrarot) bereits integriert. Bei vielen sitzen Sound- und Grafikchips direkt auf dem Board.

⑪ Babyboard
Diese Motherboards sind ältere Konstruktionen und oftmals nicht so gut wie ein ATX-Board ausgerüstet.

⑫ PCI-Slots
In diese Steckplätze kommen PCI-Karten wie schnelle Grafikkarten oder auch Controller für Laufwerke, ISDN-Karten und Soundkarten.

⑬ ISA-Slots
ISA-Slots sind Steckplätze für Karten, die noch nicht mit dem schnelleren PCI-Bus zusammenarbeiten.

⑭ „Soft-Off"
Darunter versteht man das Abschalten des Rechners, ohne Windows herunterzufahren. Schaltest Du den PC erneut ein, kehrt er wieder in die Anwendung zurück, die Du beim Abschalten offen hattest.

⑮ E-IDE-Platte
Festplatten dieser Technologie bieten höheren Datendurchsatz als frühere IDE-Platten. Seit einiger Zeit gehören sie in billigen Rechnern zum Standard.

⑯ 3D-Beschleuniger
Zum Teil werden Grafikkarten durch eine zusätzliche Karte unterstützt, die plastische Effekte auf dem Monitor extrem beschleunigen kann. Dadurch wirkt die Darstellung aufwendiger und Spielszenen ruckeln nicht.

⑰ Aktivboxen
Aktivboxen für den PC besitzen einen eigenen Verstärker. Das bedeutet mehr Sound-Leistung und eine höhere Qualität.

⑱ Noname-Tastatur
Das sind einfache und sehr günstige Tastaturen, die nicht von Markenherstellern wie etwa Cherry oder Keytronic hergestellt werden. „Noname" bedeutet „ohne Namen".

⑲ COMMAND.COM
Diese Datei findest Du auf Rechnern, auf denen DOS installiert ist. Sie sorgt unter anderem für die Ausführung von einigen Befehlen, die Du auf der Kommandozeile von DOS eingibst.

Der Durchschnittliche

Schadt Proline Colors

Schade, Schadt: Der Proline Colors ist an sich ein guter Spiele-Rechner und wird mit reichlich Software und guten Boxen ausgeliefert. Doch der Recher ist sehr schlecht zusammengebaut

Schadt liefert für 1495 Mark einen Midi-Tower, der mit Aktivboxen und dem Gravis-Pro-Joystick in den Handel kommt.

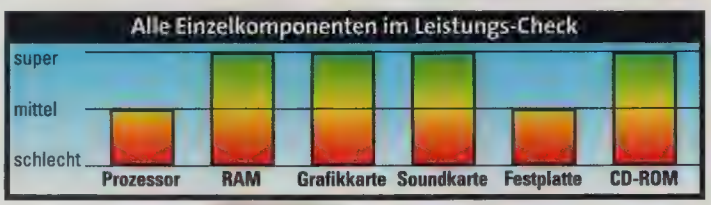
Ausstattung: Der PC besitzt eine Ergo-Tastatur ⑦ von Samsung und eine einfache Logitech-Maus. Mit einem K6-Prozessor (AMD) ⑧ und 32 MByte SD-RAM ⑨ ist das Proline normal „motorisiert", also für Office-Programme und Spiele gut geeignet. Der Hersteller spendiert seinem Billigmodell kein ATX-Board ⑩, sondern ein normales Babyboard ⑪. Auf dem sind drei PCI-Slots ⑫ frei, weitere zwei freie ISA-Slots ⑬ sind vorhanden. Diese Art von Board hat einige Nachteile: So bietet es beispielsweise kein „Soft-Off" ⑭. Dies ist ein gängiger Mechanismus, der den PC nach dem Beenden von Windows automatisch abschaltet, ohne daß Du den Netzschalter zu drücken brauchst.

Software: Das große Gerät ist ausgestattet mit Windows 95, einem Spiele-Pack (10 Spiele, unter anderem „Rallye Racing 97" und „City 2000") und den Treibern für die Sound- und Grafikkarte.

Geschwindigkeit: Dank des recht flotten AMD-Prozessors (233 MHz) und des schnellen Speichers bringt der Proline von Schadt bei Anwendungen und Spielen gutes Tempo, wie ein ausführlicher Test mit der Fußball-Simulation „Frankreich 98" von Electronic Arts beweist.

Verarbeitung: Das Gerät fand seine eigene Festplatte nicht. Ein Blick ins Innere zeigte, warum: Die E-IDE-Platte ⑮ (Caviar 33200) war nicht korrekt angeschlossen. Der Stecker des Datenkabels saß schief im Slot der Platte. Leider hat Schadt alle anderen Stecker (Strom/Daten) an den Laufwerken und auf dem Motherboard mit Heißkleber fixiert, was die Erweiterbarkeit des PC stark einschränkt.

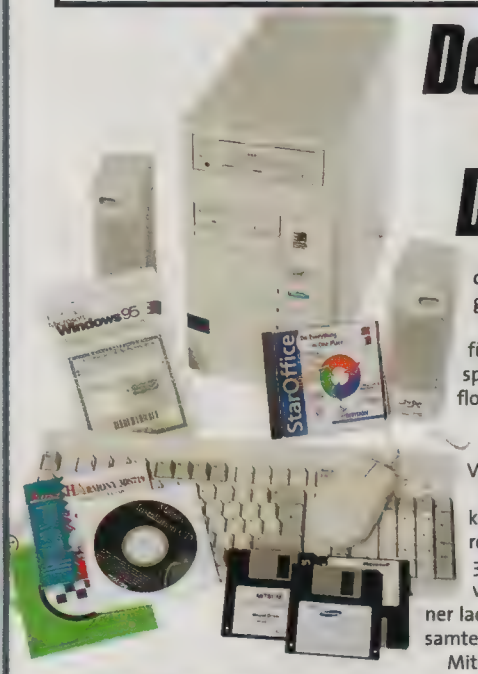
Fazit: Der Proline Colors ist ordentlich ausgestattet und auch schnell genug für aufwendige Spiele. Nur die Verarbeitung läßt stark zu wünschen übrig.



Proline Colors
PC-Komplettsystem
ca. 1500 DM | Schadt
www.schadt.de
Der PC hat eine ordentliche Ausstattung, ist aber sehr schlecht zusammengebaut
3

Der Grafikspezialist

MINT-Data Einsteiger-PC



Der Grafikspezialist: MINT-Data spendiert dem Einsteiger-Modell neben einer flotten Grafikkarte von Matrox sogar eine Vodoo-Video-3DFx-Zusatzkarte

Der Direktversender MINT-Data aus Nordschwaben liefert mit seinem Einsteiger-Modell ein preiswertes PC-System, das auf den ersten Blick wirklich gut ausgebaut wirkt.

Ausstattung: Der Rechner verfügt über 32 MByte RAM (Arbeitsspeicher). Er arbeitet mit einer flotten Grafikkarte (Matrox Mystique 220), die eine weitere 3D-Beschleunigerkarte (Voodoo Video 3Dfx) ⑯ unterstützt.

Zum Gerät erhältst Du zwei kleine Aktivboxen ⑰, die einen relativ satten Sound abgeben. Ein 32fach-CD-ROM, das Software von CDs sehr schnell in den Rechner laden kann, rundet den guten Gesamteindruck ab.

Mit seinem K6-Prozessor von AMD (233 MHz Takt) liegt der Anbieter im derzeitigen Trend; Maus und Tastatur stammen von Mitsumi, was den positiven Eindruck in Sachen Qualität noch unterstützt. Ab sofort erhältst Du zum selben Preis zusätzlich mit dem Gravis Pro einen sehr guten Joystick.

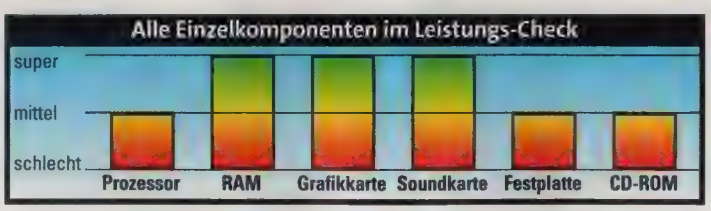
Auch MINT-Data verzichtet auf ein ATX-Board und baut ein Babyboard ein. Aus diesem Grunde gibt's auch bei diesem Rechner keinen „Soft-Off"; die restliche Ausstattung ist für diese Preiskategorie jedoch spitze.

Software: MINT-Data liefert das kleine Office-Paket Star-Office 4.0 mit Windows 95 und Treiber für alle Geräte.

Geschwindigkeit: Das Gerät arbeitet dank seines Prozessors zügig, was sich bei „Frankreich 98" zeigte. Der extra eingebaute 3D-Beschleuniger ist besonders für schnelle Spiele sinnvoll, die mit aufwendiger Grafik arbeiten.

Verarbeitung: Der PC ist sauber zusammengesetzt, und auch alle Komponenten arbeiten einwandfrei.

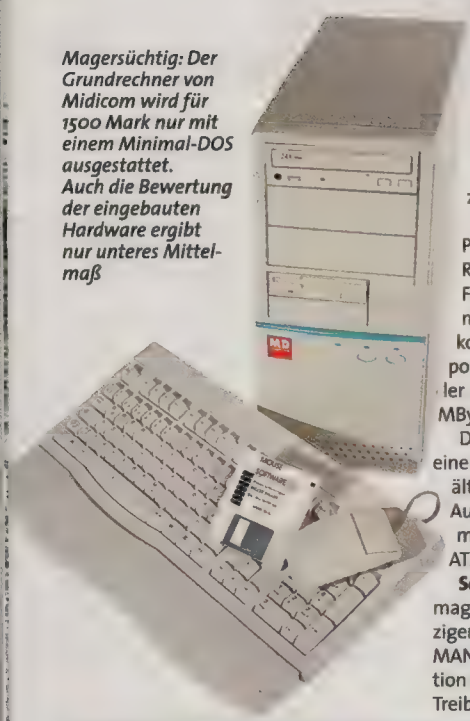
Fazit: Sorgfältige Verarbeitung und eine gute Grafik- und Soundausstattung machen diesen PC interessant.



Einsteiger-PC
PC-Komplettsystem
ca. 1500 DM | MINT-Data
www.mint-data.de
Dank seiner gehobenen Ausstattung bewährt sich dieser Rechner als günstiger Einstieg
2

Der Klapprige

Midicom Einsteiger-PC



Magersüchtig: Der Grundrechner von Midicom wird für 1500 Mark nur mit einem Minimal-DOS ausgestattet. Auch die Bewertung der eingebauten Hardware ergibt nur unteres Mittelmaß

Midicom liefert im Preissegment bis 1500 Mark einen Grundrechner, der einiges zu wünschen übrig ließ.

Ausstattung: Im PC stecken ein Pentium 200 MMX und 32 MByte RAM. Der PC arbeitet mit einer E-IDE-Festplatte von Quantum (Firebird mit 2 GByte Platz). Die Soundblaster-kompatible Vibra 16 hat einen Gameport. Als Grafikkarte setzt der Hersteller eine Diamond Viper V330 mit 4 MByte RAM ein.

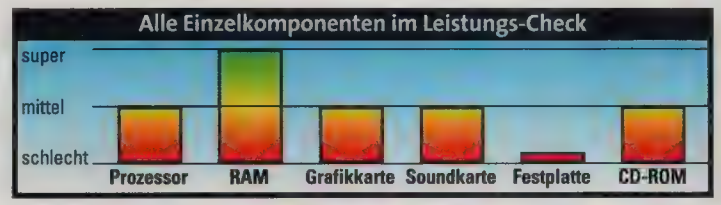
Dazu gibt's eine Noname-Tastatur ⑱, eine billige Maus von Logitech und ein älteres 24fach-Laufwerk von LITEON. Auch der Midicom-Rechner arbeitet mit einem Babyboard, das keinen ATX-Formfaktor anbietet.

Software: Die Ausstattung ist extrem mager: Ein MS-DOS mit nur einer einzigen sichtbaren Datei, einer COMMAND.COM ⑲. Mit dieser Konfiguration läßt sich nicht einmal ein CD-ROM-Treiber von Diskette laden. Das heißt im Ernstfall: zurück in den Laden und Windows samt Boot-Disketten kaufen.

Geschwindigkeit: Nach der Installation eines Windows 98 stellte sich vor allem bei dem Einsatz von „Frankreich 98" heraus, daß der PC zu langsam arbeitet. Die Bilder ruckelten über den Monitor, es kam kein Spielspaß auf.

Verarbeitung: Der Rechner ist mit drei freien PCI-Slots und zwei Steckplätzen für ISA-Karten ausbaufähig. Allerdings hat sich der Hersteller beim Zusammenfügen des Geräts kaum Mühe gegeben: Das Festplattenlaufwerk wurde nicht festgeschraubt, es „kullerte" im Gehäuse herum. Gleichzeitig fanden wir auch die untere Plastikabdeckung lose, die normalerweise eine Führung für Karten langer Bauform ⑳ bieten soll.

Fazit: Der Midicom-Rechner bietet zu wenig Software und eine zu schlechte Verarbeitung. Von einem Rechner in diesem Zustand kann man also selbst bei einem sehr günstigen Preis nur abraten.



Einsteiger-PC
PC-Komplettsystem
ca. 1500 DM | Midicom
www.midicom.de
Sein schlampiger Zusammenbau und die fehlende Software machen diesen PC zu teuer
4

Der Powervolle

Vobis Allround BB266C

SCREENFUN Testsieger

Rechenpower vom Feinsten: Der Vobis Allround BB266C überzeugte durch den stärksten Prozessor, ein ATX-Board, gute bis sehr gute Einzelkomponenten und ausreichend Software

Computer-Discounter Vobis liefert in Sachen Prozessorleistung den mit Abstand am besten ausgestatteten Rechner.

Ausstattung: Der Allround BB266C arbeitet mit einem schnellen Pentium II ㉑ und 266 MHz Takt. Darüber hinaus garantieren 32 MByte SDRAM für genügend Kapazität im Arbeitsspeicher. Vobis bietet als einziger Hersteller einen Rechner an, der mit einem ATX-Board ausgestattet ist. Dieses Board besitzt bereits einen integrierten Grafikchip (ATI 3D Rage PRO AGP) und 4 MByte RAM für den Bildschirmspeicher. Auf diesem Board sitzt auch ein Soundchip. Jeweils zwei freie Slots (PCI/ISA) nehmen bei Bedarf weitere Steckkarten auf. Das ATX-Board besitzt einen Soft-Off-Modus, mit dem Du den Rechner über die Software abschalten kannst. Dazu baut Vobis auch eine Schlummer-Taste ein. Mit dieser ist es möglich, den Rechner mitten im Betrieb auszuschalten und später in genau der Software wieder zu starten, in der man den Betrieb unterbrochen hat.

Software: Der PC ist mit Windows 95 ausgestattet, mit Word 97 und mit Treibern für alle eingebauten Geräte.

Geschwindigkeit: Ein Pentium-II-Prozessor mit 266 MHz liefert genügend Tempo, um auch aufwendige Spiele in sehr hoher Qualität anzubieten.

Verarbeitung: Die ausgezeichnete Qualität des Vobis-Rechners überzeugt. Das hochwertige Gehäuse ist leicht zu öffnen, der Einbau und Ausbau von Platinen fällt durch den Schnellverschluß leicht. Sehr gut hat uns auch das fortschrittliche Board mit integrierten Chips für Grafik und Sound gefallen.

Fazit: Im Test zeigte sich das erwartete eindrucksvolle Tempo des Prozessors. Damit bietet der Allround BB266C das beste Verhältnis zwischen Preis und Leistung in diesem Vergleichstest und ist speziell für Spiele-Freaks zu empfehlen.

Allround BB266C
PC-Komplettsystem
ca. 1500 DM | Vobis
www.vobis.de
Der Vobis-PC überzeugt durch beste Prozessorleistung und sehr gute Verarbeitung
1

Lexikon

Fortsetzung

⑳ Karten langer Bauform

Selten findet man Steckkarten, die länger als ihr Steckplatz sind. Dennoch gibt es sie. Manche davon reichen bis an die Vorderwand des Rechners. Eine dort angebrachte Plastikabdeckung stabilisiert die Karten, damit sie beim Transport nicht aus dem Steckplatz rutschen.

㉑ Pentium II

Der aktuelle Intel-Prozessor arbeitet in einem neuen Gehäuse und mit meist höheren Taktfrequenzen als sein Vorgänger Pentium. Er besitzt auch eine MMX-Erweiterung und wird schon mit Taktfrequenzen bis 400 MHz produziert.

Wer auf einen Pentium-II-Prozessor umsteigen will, benötigt auch ein passendes Motherboard, da für den Pentium II ein anderer Sockel gebraucht wird als für den Pentium und vergleichbare Prozessoren von AMD oder Cyrix.

㉒ Videospeicher

Jede Grafikkarte besitzt einen Speicher, in dem sie die eigenen Daten und Teile des dargestellten Bildes ablegt. Da die Spiele immer aufwendiger werden, sollte der Videospeicher bei einer neuen Karte mindestens 4 MByte RAM enthalten. Ansonsten leidet das Tempo von Spielen und deren grafische Auflösung und Farbtiefe.

㉓ Netzteil

Das Netzteil sitzt meist im hinteren Gehäusebereich und wird von einem Lüfter gekühlt. Es setzt die Netzspannung in unterschiedlich hohe Gleichspannungen um, mit denen der PC seinen Prozessor, das Board, die Laufwerke und die verschiedenen Steckkarten betreibt.

㉔ Bus

Der Bus besteht aus vielen Kupferleitungen, die Steckkarten wie Grafik- und Soundkarten und andere Komponenten mit dem Prozessor verbinden.

Je höher die Taktrate auf dem Bus ist, um so schneller können Daten ausgetauscht werden.

㉕ AGP

Der AGP ist ein erweiterter Slot, mit dem aktuelle Grafikkarten den Bus umgehen, um mit Prozessor und Arbeitsspeicher schneller Daten auszutauschen. Hat ein PC diesen Slot mit Karte, die Treiber und die passende Software, so steigt das Tempo seiner Grafikausgabe teilweise merklich.

㉖ PS/2-Adapter

Komponenten mit diesem Stecker sind meist die Maus und die Tastatur. Sie benötigen weniger Strom, und ihr Datensatz ist kleiner als der eines Druckers oder Scanners. Die kleinen runden Stecker erhalten eigene Steckplätze auf der Rückseite des PC. So kannst Du an der seriellen Schnittstelle andere Zusatzgeräte anstecken.

INFO

So haben wir getestet

- **Ausstattung:** Der erste wichtige Punkt in diesem Test war, ob der Rechner so gut ausgestattet ist, daß man sofort mit ihm arbeiten kann.
  Dazu gehört, daß der Hersteller ein Betriebssystem und Treiber mitliefert und möglichst auch gleich installiert.
- **Qualität:** Die Qualität der einzelnen Komponenten testeten wir einerseits über deren Funktion, also beispielsweise die große Farbtiefe von 16,7 Millionen Farben bei Grafikkarten, den guten Klang bei Soundkarten oder das Tempo bei Prozessor, Festplatte und CD-ROM-Laufwerk.
  Wichtig für jeden Rechner war es, daß wir das Spiel „Frankreich 98: Die Fußball-WM" von Electronic Arts installieren und ausführen konnten. Damit bewiesen die Rechner ihr Tempo und daß sie mit MMX-Software gut zurecht kommen können.
- **Zahl der Steckplätze:** Schließlich war es uns wichtig, daß man den Rechner einfach erweitern kann. Er sollte also einfach zu öffnen sein und wenigstens jeweils zwei neue Steckkarten (PCI/ISA) aufnehmen können.
- **Fertigung:** Gleichzeitig kontrollierten wir bei dieser Gelegenheit, wie der Rechner zusammengebaut ist. Bei dieser Kontrolle fielen einige Komplettrechner regelrecht durch.

Dem Test der einzelnen Komponenten liegen klare Regeln zugrunde, nämlich:

- **Prozessoren:** Ein Prozessor brauchte mindestens den MMX-Einbau. Den konnten alle liefern. Den besten Wert erhielten der Pentium-II-Prozessor („super") und der relativ neue AMD K6 mit 266 MHz Takt. Darunter („mittel") liegen alle Prozessoren (Pentium/AMD) mit 200 bis 233 MHz Taktfrequenz.
- **Grafikkarte:** Alle Grafikkarten sollten einen 3D-Beschleuniger bieten und 4 MByte RAM aufweisen. Die Unterschiede in der Grafikauflösung, die durchaus auch mit den aktuellen Treibern zusammenhängen, bewerteten wir mit „super" bis „mittel".
- **Festplatte:** Alle Platten in diesem Test sollten mindestens mit E-IDE-Technologie arbeiten. Eine Zugriffszeit im schnellen Bereich (zwischen 0 und 504 MByte) wurde so bewertet: bis 8 ms („super"), bis 15 ms („mittel"), ab 16 ms („schlecht").
- **Soundkarte:** Eine Soundkarte läßt sich mit aufwendigen Mitteln messen, darauf wurde jedoch hier verzichtet. Wichtig war, was die Karten mit optimalen Einstellungen an einem Referenzsystem (Aktivboxen von Altec Lansing, Subwoofer von Yamaha) für einen Klang brachten.
- **CD-ROM-Laufwerk:** Hier interessierte weniger, wie sich Zugriff und Datendurchsatz gestalten, da diese Parameter sehr stark von der Art des Zugriffs auf die CD-ROM abhängen. Beim Installieren von CDs gibt es andere Werte als beim Abspielen von Daten wie Musik oder Programmen.
  Stärker beachtet wurden neueste Technologie (24fach war „mittel", 32fach war „super") und typische Eigenschaften, etwa, wie leise ein Laufwerk arbeitet.
- **RAM:** Der Arbeitsspeicher erhielt in diesem Test die Note „super", wenn er wenigstens 32 MByte groß war und in SDRAM-Technologie ausgeführt wurde. EDO-RAM ist etwas langsamer und erhielt darum bei gleicher Größe die Bewertung „mittel".

Die Bewertungen der einzelnen Komponenten stehen bei jedem Test als Balkendiagramm. Ein kleiner, roter Balken heißt „schlecht", ein großer Balken „super", eine mittlere Bewertung endet bei gelb.

Der Aufgeräumte

AK Datentechnik Einsteiger-PC

Feines Innenleben: Der Einsteiger-PC von AK Datentechnik ist bestens ausgestattet und sehr gut zusammengebaut. Das Gehäuse ist besonders stabil und funkentstört

Der Münchner Hersteller AK Datentechnik liefert zum Preis von 1500 Mark einen Midi-Tower, der durch seine gute Ausrüstung und die durchgängig gute Qualität der einzelnen Komponenten einen wirklich gehobenen Standard aufweist.

Ausstattung: Einem Pentium 233 MMX stehen in diesem Rechner 32 MByte SDRAM zur Seite. Die Grafikkarte ATI 3D Rage II arbeitet mit einem 4 MByte großen Videospeicher (22), und die Soundkarte von Terratec besitzt einen zusätzlichen Gameport.

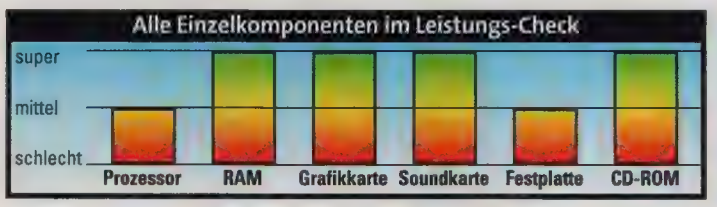
Als CD-ROM-Laufwerk verwendet der Hersteller ein schnelles Modell von LG Electronics, welches auf 32faches Tempo kommt. Die Festplatte von Western Digital arbeitet in E-IDE-Technologie. Sie faßt 2,1 GByte.

Software: Du findest im Paket Windows 95, welches der Hersteller bereits installiert hat. Zusätzlich gibt es die notwendigen Treiber für alle Komponenten des Rechners.

Geschwindigkeit: Mit einer ausreichenden Geschwindigkeit machte sich der Pentium-Prozessor bemerkbar. Das CD-ROM-Laufwerk beschleunigt CD-Spiele, so daß das Spielen an diesem Rechner Freude macht.

Verarbeitung: Der sauber aufgebaute Rechner schafft mit einem Trick Platz im vorderen Gehäuseteil: Die Festplatte sitzt nicht vorne, sondern hinten direkt unter dem Netzteil (23). Zudem läßt sich das gut abgeschirmte Gehäuse leicht öffnen. AK Datentechnik liefert ein kleines Set aus Schrauben und Slot-Abdeckungen mit, mit denen sich der Rechner leichter umbauen läßt.

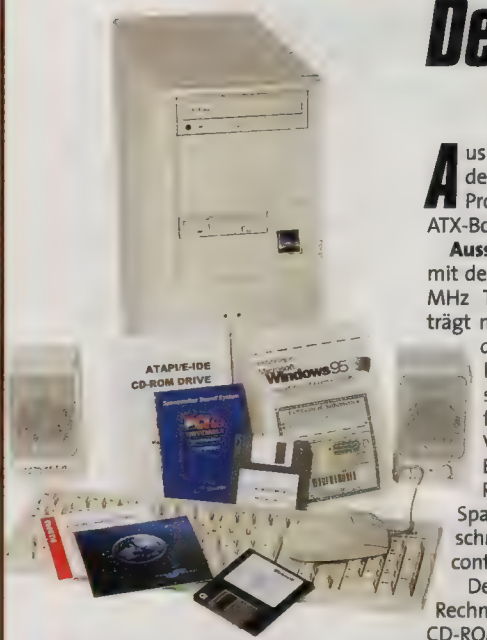
Fazit: Besäße der Rechner einen Pentium II und ein ATX-Board, so wäre er wie der Vobis Allround BB266C Spitzenklasse. Doch auch diesem System gebührt angesichts des Preises Respekt.



Einsteiger-PC
PC-Komplettsystem
ca. 1500 DM | AK Datentechnik
www.ak-daten.de
Akkurat aufgebauter PC, der sich durch qualitativ gute Ausstattung empfiehlt
2

Der Preisbrecher

PC.Spezialist Einsteiger-PC



Der Preissieger: Für nur 1370 Mark bekommst Du einen sehr gut ausgestatteten PC mit ATX-Board, AMD-Prozessor und hochwertigen Sound- und Grafikkarten

Aus Bielefeld kommt ein Rechner, der mit einem schnellen AMD-Prozessor und mit einem flotten ATX-Board glänzt.

Ausstattung: Der Rechner arbeitet mit dem K6-AMD-Prozessor mit 266 MHz Taktfrequenz. Das ATX-Board trägt nicht nur 32 MByte RAM, sondern arbeitet auch mit einem Bus (24), der statt 66 MHz Systemtakt über 100 MHz verfügt. Die Grafikkarte Diamond Viper V333 besitzt eine AGP-Erweiterung (25) und 4 MByte RAM. Die Soundkarte Shuttle Spacewalker 3D arbeitet im schnellen PCI-Slot. Auch ein Gamecontroller ist vorhanden.

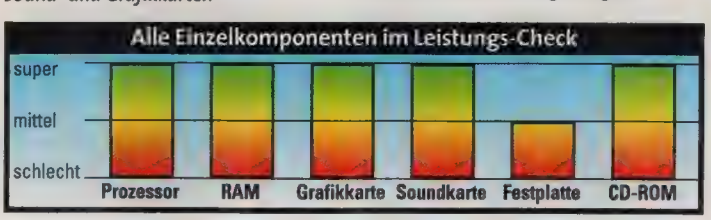
Der Hersteller setzt bei seinem Rechner-Modell ein 32fach-Speed-CD-ROM-Laufwerk von LITEON ein. Als Festplatte gibt es eine Seagate mit 3,2 GByte Kapazität, das Sound-Set wird mit Aktivboxen abgerundet, die 40 Watt Leistung bringen.

Software: Der Rechner kam mit einem installierten Windows 95 und der Original-CD. Zusätzlich erhält man Treiber, auch die Grafiktreiber für den AGP wurden nicht vergessen.

Geschwindigkeit: Aufgrund der hohen Prozessorleistung und des fortschrittlichen ATX-Boards liefert der PC eine sehr hohe Geschwindigkeit. Dies konnte der Test mit „Frankreich 98" eindrucksvoll beweisen.

Verarbeitung: Am Aufbau gab es im Test nichts auszusetzen. Das ordentlich montierte Gerät bietet für Erweiterungen jeweils 3 Slots für ISA und PCI, lediglich die Maus hätte man mit einem PS/2-Adapter (26) liefern können, denn das Board sieht diesen Anschluß für die Maus vor.

Fazit: In Sachen Tempo liegt der PC von PC.Spezialist knapp hinter dem Pentium II 266. Der sehr ordentlich aufgebaute Rechner liefert mit seinem ATX-Board Technik vom Feinsten.



Einsteiger-PC
PC-Komplettsystem
ca. 1370 DM | PC.Spezialist
www.pcspezialist.de
Der aktuelle PC bringt sehr gute Leistung zum Superpreis. Ein echtes Schnäppchen!
1

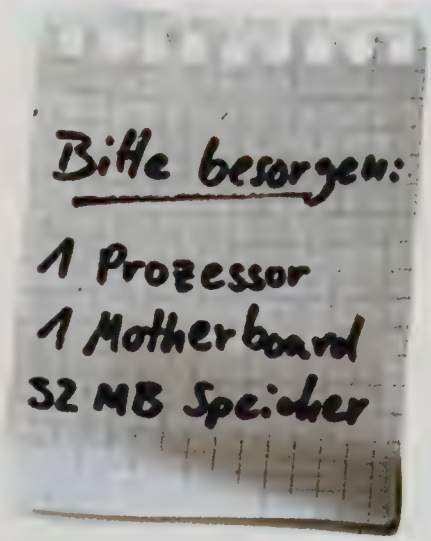
Alle sechs PC-Systeme im Überblick

Produkt	Schadt Proline Colors	MINT-Data Einsteiger-PC	Midicom Einsteiger-PC
Ausstattung			
Prozessor:	AMD K6 233	AMD K6 233	Intel Pentium 200 MMX
Arbeitsspeicher:	32 MByte SDRAM	32 MByte EDO RAM	32 MByte SDRAM
Grafikkarte:	ATI Rage Pro 3D AGP mit 4 MByte EDO RAM	Matrox Mystique 220 mit 4 MByte EDO RAM	Diamond Viper V330 mit 4 MByte EDO RAM
Soundkarte:	SC 16 3D mit Gameport	Yamaha A-Trend mit Gameport	Vibra 16 mit Gameport
Festplatte:	Western Digital Caviar 33200 mit 3,01 GByte Speicher	Fujitsu mit 3,2 GByte Speicher	Quantum Fireball 2.0 mit 2,0 GByte Speicher
CD-ROM-Laufwerk:	32fach-Laufwerk	32fach-Laufwerk	Liteon 24fach-Laufwerk
Software:	MS Windows 95B, Spielepack auf 11 CDs, Treiber	Windows 95B, Star-Office 4.0, Spiele-Demos	Treiber für Grafik, Sound und CD-ROM
Sonderausstattung:	2 Aktivboxen (80 Watt)	Zusätzlicher 3D-Beschleuniger, 2 Aktivboxen (30 Watt) und Gravis Pro Joystick	—
Zusatz:	Gute Tastatur, schlechte Maus, Joystick fehlt	CD-Laufwerk ist sehr laut	Weder DOS noch Windows beigelegt
Info			
Anbieter:	Schadt, Schloßhaldenstraße 2, 71282 Memmingen	MINT-Data, Angerstraße 8, 86343 Königsbrunn	Midicom, Oberdorfstraße 21, 68542 Heddesheim
Telefon:	02241/497-0	08231/9644-0	06230/4904-00
Telefax:	02241/497-497	08231/9644-66	06230/4904-88
Bewertung			
Gesamteindruck:	Der Proline ist nicht sonderlich gut verarbeitet. Der Prozessor liefert jedoch ausreichend Rechenpower. Mit einem 32fach-CD-ROM und 32 MByte SDRAM gibt es einen soliden Rechner fürs Geld.	Der PC von MINT-Data ist sauber aufgebaut. Das herausragende Merkmal ist ein 3D-Beschleuniger, den man mit der schnellen Grafikkarte von Matrox verbindet.	Der Midicom-PC wurde im schlechten Zustand ausgeliefert. Die Festplatte und andere Teile lagen lose im Gehäuse. Windows und DOS fehlen. Der Rechner ist nicht für Einsteiger geeignet.
Preis:	ca. 1500 Mark	ca. 1500 Mark	ca. 1500 Mark
Note:	3	2	4

Produkt	Vobis Allround BB266C	AK Datentechnik Einsteiger-PC	PC.Spezialist Einsteiger-PC
Ausstattung			
Prozessor:	Intel Pentium II 266 MMX	Intel Pentium 233 MMX	AMD K6 266
Arbeitsspeicher:	32 MByte SDRAM	32 MByte SDRAM	32 MByte SDRAM
Grafikkarte:	ATI RagePro AGP mit 4 MByte EDO RAM	ATI 3D Charger mit 4 MByte EDO RAM	Diamond Viper V330 mit 4 MByte EDO RAM
Soundkarte:	Soundblaster-kompatible 16-Bit-Karte mit Gameport	Terratec Base 1	Shuttle Spacewalker 3D
Festplatte:	Quantum Fireball 2.0 mit 2.0 GByte Speicher	Western Digital AC 2100 E-IDE mit 2.1 GByte Speicher	Seagate 3,2 GByte Speicher
CD-ROM-Laufwerk:	Sony 24fach-Laufwerk	LG 8320B 32fach-Laufwerk	Liteon LT 301 32fach-Laufwerk
Software:	Windows 95, Word 97, Treiber	Windows 95, Treiber für Grafik, Sound und CD-ROM, Busmaster	Windows 95, komplette Treiber auch für AGP
Sonderausstattung:	ATX-Board, Gehäuse ist funkentstört	—	ATX-Board, Aktivboxen (40 Watt)
Zusatz:	Gute Tastatur und Maus	Alle Komponenten sind gute bis sehr gute Markenprodukte	Alle Komponenten sind gute bis sehr gute Markenprodukte
Info			
Anbieter:	Vobis, Carlo-Schmid-Straße 12, 52146 Würselen	AK Datentechnik, Hamburger Straße 31, 80809 München	PC.Spezialist, Eckendorfer Straße 2-4, 33609 Bielefeld
Telefon:	02405/44445-0	089/3510050	0521/96962-00
Telefax:	02405/44445-5	089/3515488	0521/96962-96
Bewertung			
Gesamteindruck:	Vobis bietet das professionellste System im Test an. Prozessor und Arbeitsspeicher sind topaktuell. Die restliche Ausstattung ist gehobenes Mittelmaß, wobei das CD-Laufwerk schon sehr betagt ist	Der Rechner von AK Datentechnik ist sauber aufgebaut. Die Komponenten wie Prozessor und Arbeitsspeicher sind gut. Beim vorinstallierten Windows passen alle Treiber. Prima PC für jedermann!	Der Rechner gefällt sofort durch seinen schnellen AMD-Prozessor und durch das fortschrittliche ATX-Board. Auch die restliche Ausstattung und der Super-Preis deuten auf ein echtes Schnäppchen hin.
Preis:	ca. 1500 Mark	ca. 1500 Mark	ca. 1370 Mark
Note:	1	2	1

SCREENFUN Testsieger

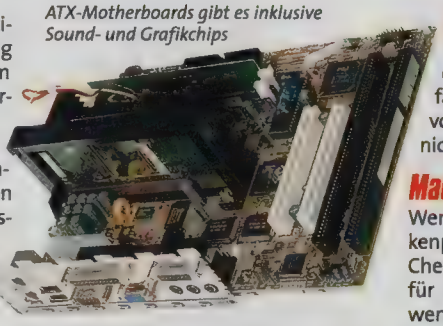
Der SCREENFUN Beispiel-PC



Für weniger als 1500 Mark kannst Du einen eigenen PC zusammenbauen. Das hier gehört auf die Einkaufsliste!

Fertige Rechner sind niemals optimal ausgestattet und gleichzeitig billig: Anbieter von günstigen Rechnern sparen oftmals bei der Verarbeitung oder bei einzelnen Bauteilen. Du kannst Dir jedoch für etwa 1500 Mark Deinen eigenen PC zusammenstellen. Die folgenden Komponenten gehören in jeden PC. Achte bei der Auswahl der Einzelteile nicht nur auf den Preis. Auch Größe, Schnelligkeit oder Ausstattung sind für die richtige Rechen-Power wichtig.

ATX-Motherboards gibt es inklusive Sound- und Grafikchips



Prozessor

Selbst in einem PC für weniger als 1500 Mark kann ohne weiteres ein **Pentium II 266** arbeiten. Der Prozessor kostet rund 450 Mark. Er benötigt aber ein Motherboard mit Slot 1, da er nicht quadratisch, sondern rechteckig ist. Der Spartip: Nur knapp unter der Leistung des Pentium II mit 266 MHz liegt der **Pentium II 233** (auch Slot 1) und der neue **AMD K6-2 266**. Auch diese zwei kommen durchaus in Frage. Solltest Du Dich für einen der beiden entscheiden, zahlst Du etwa 100 Mark weniger, also rund 350 Mark. Das entsprechende Motherboard für den AMD-Chip muß aber über einen Socket 7 verfügen.

Der Prozessor beeinflußt die Wahl des richtigen Motherboards

Motherboard

In einem neuen PC sollte ein **ATX-Board** stecken, auf dem der Grafikchip mit 4 MByte RAM, ein Soundchip und die Schnittstellen (seriell, parallel, Infrarot) bereits integriert sind. Ein solches Board könnte zum Beispiel das ATX-Board von Asus (P2L97A) sein, das auch einen AGP-Grafikchip enthält. Dieses Board kostet rund 400 Mark.

Festplatte E-IDE

Eine Festplatte mit **3,2 GByte Platz** und einer **Zugriffszeit zwischen 8 und 10 ms** ist mehr als ausreichend. In diesem Bereich gibt es viel Auswahl. Wir schlagen im Blick auf das Budget eine Fujitsu-Platte aus der MP-Serie vor, die bei dieser Größe rund 300 Mark kostet. Achtung: Verlange beim Kauf ein Datenkabel, mit dem Du Laufwerk und Motherboard verbinden kannst.

Der Spartip: Vielleicht genügt Dir auch eine etwas kleinere Platte. Die meisten Festplatten mit 2,1 GByte Speicherplatz (Western Digital, Quantum, Maxtor, Seagate, Fujitsu) kosten nur rund 200 Mark.

Arbeitsspeicher

32 MByte SDRAM Arbeitsspeicher gehören zu einer guten Grundausstattung dazu. Sie sind momentan für weniger als 100 Mark zu haben.

Der Spartip: Lasse Dir mehrere Angebote machen. Die RAM-Preise verändern sich täglich um einige Mark.

CD-ROM-Laufwerk

Es gibt viele preiswerte Laufwerke mit 32fachem Tempo von den unterschiedlichsten Herstellern. Im Test waren alle gut, wobei das **LITEON LTN 32** für rund 100 Mark das günstigste ist.

Der Spartip: Die Preise für CD-ROM-Laufwerke fallen extrem schnell. Deshalb lohnt es sich, wenn Du Dir statt des aktuellen 36fach-Laufwerks das ältere 32fach-Laufwerk anschaffst.

Diskettenlaufwerk

Der Kauf eines 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerks ist eine unkritische Sache. Du erhältst ein Laufwerk in jedem Laden für 35 bis 50 Mark. Ein Tip: Achte darauf, daß – wie bei der Festplatte – ein Anschlußkabel dabei ist.

Gehäuse

Wichtig ist, daß man beim Kauf des Gehäuses auf den ATX-Formfaktor achtet. Mini-Tower gibt es von vielen Herstellern. Sie sollten nicht mehr als 150 Mark kosten.

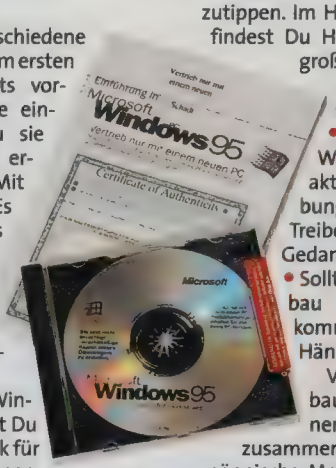
Maus und Tastatur

Wenn Du nicht unbedingt auf Markenprodukte etwa von Microsoft oder Cherry bestehst, bekommst Du bereits für 50 Mark **Maus und Tastatur** von weniger bekannten Herstellern im Kombi-Pack.

Software

Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten: Zum ersten kannst Du bereits vorhandene Software einsetzen, wenn Du sie tatsächlich privat erworben hast. Mit anderen Worten: Es hat keiner etwas dagegen, wenn Du Dein persönliches **Windows** oder **DOS** auf dem neuen Rechner installierst.

Wenn Du kein Windows besitzt, mußt Du ungefähr 400 Mark für Windows 98 berappen. Kaufe Dir auf keinen Fall ein Update. Wenn es keine Vorgängerversion auf dem PC findet, verweigert das Programm die Installation.



Ohne Betriebssystem geht gar nichts

Der Zusammenbau

Wenn Du oder Deine Eltern technisch begabt sind oder Du einen Freund hast, der sich auskennt, ist aus allen Einzelteilen in rund einer Stunde ein flotter Rechner zusammensetzt.

- Das Motherboard ist oft so gut dokumentiert, daß Du die nötigen Steckverbindungen schnell findest und die Verbindung herstellen kannst. Kaufe aber nur ein Board mit deutschsprachigem Handbuch.
- Die Software des Boards erkennt die Festplatte automatisch, Du brauchst also keine technischen Parameter einzutippen. Im Handbuch zu Windows findest Du Hinweise, wie Du eine große Platte unterteilen kannst und diese Abschnitte formatierst.
- Die Installation von Windows 98 verläuft bei aktueller Hardware so reibungslos, daß Du Dir um Treiber-Software oft keine Gedanken machen mußt.
- Sollte es beim Zusammenbau zu Schwierigkeiten kommen, kannst Du den Händler fragen.

Viele Computer-Shops bauen Rechner nach Deinen genauen Wünschen zusammen. Der Preis für die fachmännische Montage ist in den meisten Fällen Verhandlungssache.

- Besitzt Du bereits einen PC, kannst Du neben Programmen und Spielen auch Monitor, Drucker und Lautsprecherboxen problemlos weiternutzen.

Soviel kostet ein PC-Komplettsystem

Was brauche ich?	Wieviel kostet es?
Prozessor (K6 266, Pentium II 233 oder 266)	ca. 350 bis 450 Mark
ATX-Motherboard (Asus P2L97A)	ca. 400 Mark
Arbeitsspeicher (32 MByte SD-RAM)	ca. 100 Mark
3,2 GByte Festplatte (Fujitsu) /2,1 GByte	ca. 300 Mark/ca. 200 Mark
32fach-CD-ROM-Laufwerk (Liteon LTN 32)	ca. 100 Mark
3,5 Zoll Diskettenlaufwerk (Noname)	ca. 35 bis 50 Mark
ATX-Gehäuse (Mini-Tower)	ca. 150 Mark
Maus und Tastatur (Noname)	ca. 50 Mark
Betriebssystem (MS Windows)	bis ca. 400 Mark
PC-Komplettsystem	ca. 1385 bis 2000 Mark

GT Interactive
Expect the unexpected:
CBZ
CyBall Zone
eues aus der Cyborg-Liga:
ie Dominators haben verloren
...drei komplette Spieler!!!"
Aus aktuellem Anlaß kannst Du alle anderen Sportgames fur die PlayStation in Rente schicken. CyBall Zone kommt – direkt aus der Zukunft. Harter, gemeiner und schneller als alles, was Du bisher gesehen hast. Gib Dir den absoluten Kick. Ab Juni.

Buro X

Mit der Zeit leiert das CD-Laufwerk jeder Playstation aus. Ein Eisenlaufwerk verlängert den Spielspaß

Hier siehst Du den robusten Eisenschlitten des neuen CD-Laufwerks, links darüber die alte Version aus Plastik

Fliegender Laufwerk-Wechsel

Die Playstation gilt als robuste Konsole, nur das CD-Laufwerk leiert mit der Zeit aus. Beginnt es zu ruckeln und stottern, mußt Du es auswechseln. Hier steht, wie's geht.

Wer seine Playstation bereits ein paar Jahre besitzt, kennt das Problem: Mit der Zeit leiert das Laufwerk aus, und der Laser verstellt sich. Das bedeutet: Die Bilder beginnen zu ruckeln und stehenzubleiben, der Sound stottert oder setzt zu spät ein.

Wenn Du die Konsole hochkant stellst, sind die Probleme meistens behoben – das Herumstellen ist jedoch lästig und verliert mit der Zeit seine Wirkung. Ist Deine Playstation weniger als ein Jahr alt, hast Du noch eine Garantie auf sie: Du kannst Dein Gerät zu Sony zurückschicken, dort wird in diesem Fall jede Reparatur kostenlos übernommen.

Ist die Garantie für Deine Playstation nach einem Jahr abgelaufen, hast Du noch zwei Möglichkeiten:

- Du tauschst bei Sony Deine alte Playstation plus 150 Mark gegen eine neue. Der Nachteil: Die praktischen Cinchausgänge für den Sound sind bei neuen Geräten nicht mehr in die Konsole eingebaut, sondern nur über ein spezielles Kabel verfügbar.
- Wenn Du mit Basteleien Erfahrung hast, kannst Du das abgenutzte Playstation-Laufwerk auch eigenhändig auswechseln: Für Bastel-Experten bietet das Unternehmen GT Elektronik in Lörrach (Tel. 07621/44609) ein Eisenlaufwerk an, das auf längere Zeit gegen Abnutzung gefeit ist. Es kostet 150 Mark. Du kannst es leicht selber einbauen, wenn Du Dich an folgende Arbeitsschritte hältst.

Die Vorbereitungen

Für den Umbau benötigst Du lediglich einen Kreuzschraubenzieher und einen feinen Schlitzschraubenzieher. Als Arbeitsplatz eignet sich ein großer Schreibtisch mit einer Lampe. Für die Schrauben und andere Einzelteile kannst Du zur Sicherheit eine kleine Schüssel bereitstellen: Auf diese Weise geht kein Utensil verloren.

Der Umbau

- Als erstes entferne alle Anschlußkabel von der Playstation, damit auf keinen Fall Strom fließt! Zur Sicherheit schaltest Du die lose Konsole noch einmal ein und aus, um den möglichen Reststrom zu entladen.
- Lege die Playstation mit dem CD-Deckel nach unten auf den Tisch und entferne mit dem Kreuzschraubenzieher die fünf Schrauben auf der Unterseite der Konsole.
- Nun drehst Du die Konsole wieder um und nimmst den Gehäusedeckel ab. Das Laufwerk liegt lose auf dem Abschirmblech und ist mit drei Eisennasen fixiert.
- Ein Flachbandkabel und ein mehradriges Kabel verbinden das Laufwerk mit der Hauptplatine. Um das Flachbandkabel zu entfernen, lokkerst Du den Deckel an den äußeren Kanten der Fassung mit dem feinen Schraubenzieher 1. Jetzt kannst Du das Kabel locker herausziehen.
- Um das zweite Kabel zu demontieren, drückst Du mit dem Schraubenzieher auf die Buchse 2 und ziehst den Stecker vorsichtig heraus. Gehe mit den Kabeln sehr vorsichtig um: Ziehen und Knicken kann sie möglicherweise beschädigen.
- Nun nimmst Du das Laufwerk vorsichtig ab und ersetzt es durch die neue Einheit. Achte beim Anschluß darauf, die Kabel nicht zu verdrehen!
- Hast Du beide Kabel montiert, setzt Du den Deckel wieder auf die Playstation und ziehst die Schrauben auf der Rückseite fest. Das war's auch schon: Der Umbau ist fertig!

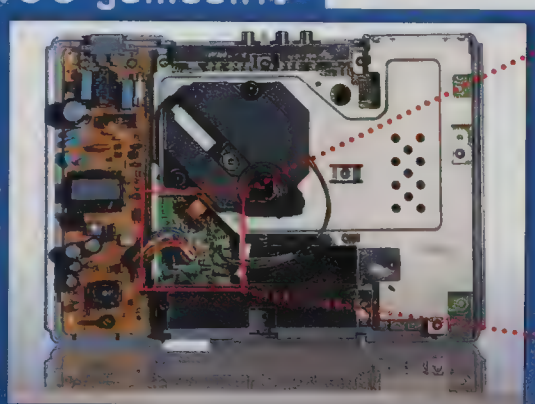
TiPS

Das Flachbandkabel ist empfindlich

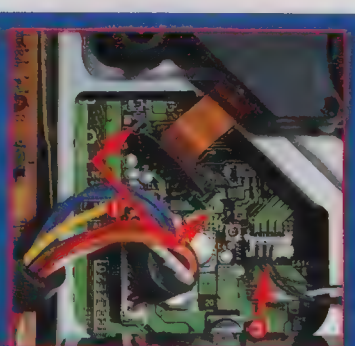
Das breite Kabel zwischen CD-Laufwerk und Hauptplatine nennt man Flachbandkabel, weil es so breit und hauchdünn wie ein Band ist.

Das Flachbandkabel ist sehr empfindlich: Du darfst es auf keinen Fall knicken oder gewaltsam verdrehen. Versuche deshalb, es möglichst vorsichtig anzufassen – Fingertapser verträgt das Kabel ohne Probleme.

So wird's gemacht:



1. Trennen Sie das Kabel [illegible] Playstation. Achte darauf, daß [illegible]



2. [illegible] CD-Laufwerk und Hauptplatine

3. Nimm das CD-Laufwerk aus [illegible] durch die Eisenvariante

Text: Oliver Ehrle · Fotos: Michael Kayser (6)

- Insgesamt die Rekordanzahl von 427 Teams mit über 10.000 Spielern (120 Nationalmannschaften und 286 Clubs)
- 12 Spielmodi u.a. mit Liga, Pokal, Europapokal, EM, WM, Südamerika- und Afrikacup
- Komplett deutsch mit Kommentaren von Deutschlands Nr. 1 Marcel Reif
- 33 authentische Stadien
- 350 Animationen in Motion-Capture-Technologie und einzigartige Special-Moves.
- 30 fps im hochauflösenden Hi-res mode
- 4 einstellbare Kamerawinkel
- Hervorragende Spielbarkeit
- Sehr detaillierte Spielerdarstellung (jeder sieht wie das echte Vorbild aus)
- ...und und und!

Marcel Dessailly
AC Mailand

adidas

power soccer 98

PSYGNOSIS

Sten

PlayStation

PC CD ROM

Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® and © 1997 Psygnosis Limited. adidas is a trademark of adidas-Salomon AG used under licence. All rights reserved.

Der Colour Printer MD-1000 von Alps schafft dank Micro-Dry-Technologie mit feiner Trockenfarbe wasserfeste Drucke in bester Fotoqualität

Fotos selber drucken

Gestochen scharfe Bilder auch in Metallic-Farben

Wer digital fotografiert, kann seine Werke jetzt in erstklassiger Qualität und mit brillanten Farben im eigenen digitalen Fotolabor ausdrucken. Der Alps MD-1000 bringt Bildvorlagen in einer Auflösung von bis zu 1200 mal 600 dpi aufs Papier.

Ausstattung: Der MD-1000 wird üppig ausgeliefert: mit Netzkabel, Installations-CD und der Bildbearbeitungs-Software Adobe PhotoDeluxe 2.0. Dazu kommen noch ein Probepack mit Papieren und Folien in verschiedenen Größen sowie acht Farbkassetten. Die Farben Schwarz, Gelb, Rot und Blau werden jeweils als normale Farbkassetten und als Fotofarb-Kassetten geliefert. Zusätzlich kannst Du die Farben auch in Metallic kaufen und als Schmuckfarbe einsetzen.

Installation: Der Drucker läßt sich schnell und einfach anschließen. Wichtig ist, die zahlreichen Transportsicherungen alle gut zu entfernen. Die Software-Installation geht ebenfalls flott von der Hand.

Druckqualität: Die Bildqualität hängt sehr von den richtigen Einstellungen, der passenden Farbkassette und der Papierqualität ab.

Auf Fotopapier druckt der Alps MD-1000 das Yoshi-Testbild mit einer Bildgröße von über 16 MByte in rund drei Minuten. Die Farben leuchten etwas grell, sind aber extrem fein abgestimmt, bei ganz feiner Rasterung. Auch die Bildqualität auf Transparentfolie überzeugt durch satte Farbgebung und kaum sichtbare Streifen.

Leider kommen Drucke auf Normalpapier nicht so gut: sie wirken eher blaß. Auch Textausdrucke reichen selbst in der Einstellung „hohe Qualität" nicht an die Farbsättigung und Randschärfe eines Tintenstrahlers heran.

Fazit: Der MD-1000 ist ein hervorragender Fotodrucker. Er eignet sich für alle, die viele digitale Fotos ausdrucken wollen. Wer jedoch Texte drucken will, ist mit einem Tintenstrahldrucker weit besser bedient.

Der MD-1000 druckt das Yoshi-Testbild in etwa 3 Minuten wunderbar scharf und in brillanten Farben (l.)

Auf Transparentfolie sind die Farben satt und die Farbverläufe sehr sanft (u.)

Colour Printer MD-1000
Fotodrucker

ca. 650 DM	Alps

http://www.alps.ie

Das Gerät liefert Fotos und Bilder in erstklassiger Schärfe, ist aber nicht als Textdrucker fit

2

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser (3)

marktpr

PROZESSOREN & MOTHERBOARDS

	Preis	Anbieter
Einsteiger (Pentium 200 MMX)	230 Mark ▼	AK Datentechnik
Mittelklasse (Pentium II 233)	400 Mark ▼	AK Datentechnik
Spitzenklasse (Pentium II 350)	1400 Mark ▼	AK Datentechnik
Motherboard ASUS PIIL 97, ATX für PII, AGP; 3x PCI, 3x ISA	300 Mark ▼	AK Datentechnik

MONITORE

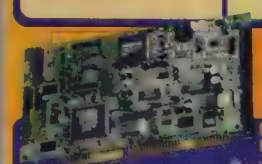
	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (0,28 Lochmaske, 64 KHz, TCO 92)	395 Mark ■	Belinea 105045	ACom
17 Zoll (769 KHz, TCO 92)	600 Mark ✸	LG CS788T	AK Datentechnik

GRAFIK-KARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (2D-Beschleuniger)	120 Mark ■	Elsa Winner Trio T2D 2 MB	BWZ
Mittelklasse (3D-Beschleuniger)	150 Mark ■	ATI Rage EDO 3D 4 MB	Media Markt
Spitzenklasse (2D-Beschleuniger)	285 Mark ▲	Matrox Millennium 4 MB	Checkpoint
Spitzenklasse (3D-Add-on-Karte)	590 Mark ■	Creative Labs 3D Blaster Voodoo2, 12 MB	Media Markt

JOYSTICKS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Analoger Stick	40 Mark ■	Logitech Wingman light	Vobis
Digitaler Stick	55 Mark ■	Gravis Blackhawk	Games Point
Gamepad	60 Mark ■	Microsoft Sidewinder Gamepad	Games Point



SOUNDKARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	27 Mark ■	Arowana 16 Bit PnP, SB-kompatibel	Vobis
Mittelklasse	200 Mark ■	Guillemot Maxi Dynamic 3D 64	Computer Profis
Spitzenklasse	280 Mark ■	Soundblaster AWE 64 Gold PnP	Computer Profis

Anbieter-Nachweis

ACom · Uhlandstraße 134 · 10717 Berlin · Tel.: (030) 86 40 93 43 · Fax: (030) 873 97 04
AK Datentechnik · Hamburger Straße 31 · 80809 München · Tel.: (089) 351 00 55 · Fax: (089) 351 54 88
Alternate Computer · Philip-Reis-Straße 9 · 35440 Linden · Tel.: (064 03) 90 50 10 · Fax: (064 03) 90 50 20
BWZ · Angerburger Straße 20 · 22047 Hamburg · Tel.: (040) 69 67 81 00 · Fax: (040) 69 67 81 10
Checkpoint · Ringstraße 43 · 38855 Wernigerode · Tel.: (039 43) 90 62 08 · Fax: (039 43) 90 62 09
Computer Profis · Kirschberg 27 · 64347 Griesheim · Tel.: (061 55) 60 06 06 · Fax: (061 55) 60 06 16
Cross PC-Systeme · Körnebachstraße 95 · 44143 Dortmund · Tel.: (02 31) 531 13 34 · Fax: (02 31) 531 13 33

eise

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- ■ gleichgeblieben
- ▼ gefallen
- ▲ gestiegen
- ✸ Neues Produkt in der Tabelle

LAUTSPRECHER

	Preis	Beispiel	Anbieter
Aktivboxen	56 Mark ▼	Aktiv 2x15 Watt (max. 240)	BWZ
Subwoofer-System	139 Mark ■	Yamaha YST-MSW5	Alternate Computer

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (20fach)	115 Mark ■	Liteon 20fach	Rainbow Systems
Mittelklasse (24fach)	116 Mark ▼	Liteon 24fach	BWZ
Spitzenklasse (32fach)	130 Mark ▼	Liteon 32fach	BWZ

PC-KOMPLETTSYSTEME

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	1000 Mark ■	PC ohne Monitor, P166 MMX, 16 MB RAM, 1,6 GB HDD, 2 MB Grafikkarte, 8fach-CD-ROM	Media Markt
Mittelklasse	1499 Mark ✸	Highscreen XI Basic233 M mit Monitor, P233 MMX, 32 MB RAM, 2,0 GB HDD, 2 MB Grafikkarte, 16fach-CD-ROM	Vobis
Spitzenklasse	1899 Mark ■	NPI-266MP-Premium SL, PII 266 MMX, 32 MB RAM, 6,4 GB HDD, Soundkarte, 4 MB 3D-Grafikkarte, 24fach-CD-ROM	Media Markt

TINTENSTRAHL-DRUCKER

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (300dpi)	195 Mark ▼	Lexmark Jetprinter 1000	Vobis
Mittelklasse (600 dpi)	430 Mark ▼	Epson Stylus Color 600	K&M
Spitze (DIN A3, 1440 dpi)	790 Mark ▼	HP Deskjet 1100C	K&M

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
Playstation-Konsole inkl. Games Guide	299 Mark ■	Theo Kranz Versand
Mad-Catz-Lenkrad mit Pedale	119 Mark ■	Theo Kranz Versand
Memory Card 8 MB	69 Mark ■	Cross PC-Systeme
Joypad-Verlängerung	25 Mark ■	Games Point

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo 64-Konsole	289 Mark ✸	Cross PC-Systeme
Joypad JT 377 Trident Pro	60 Mark ■	Games Point
Memory Card 5 MB	70 Mark ■	Magic
Universal-Adapter (USA/Japan)	ab 40 Mark ■	Magic

SEGA SATURN

	Preis	Anbieter
Saturn-Konsole	289 Mark ✸	Theo Kranz Versand
Mega Action Set	333 Mark ■	Theo Kranz Versand
Arcade Racer Set	115 Mark ■	Games Point
Original Control Pad	44 Mark ■	Theo Kranz Versand

Alle Angaben ohne Gewähr

Games Point · Kriegstraße 27-29 · 76133 Karlsruhe · Tel.: (07 21) 339 44 · Fax: (07 21) 37 41 85
K&M · Blumenstraße 21 · 71106 Magstadt · Tel.: (071 59) 94 31 11 · Fax: (071 59) 94 32 22
Magic · Kaiserstraße 65 · 61169 Friedberg · Tel.: (060 31) 77 18 66 · Fax: (060 31) 55 20
Media Markt · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (08 41) 63 40 · Fax: (08 41) 619 95
Rainbow Systems · Holstraße 5 · 56235 Ransbach · Tel.: (026 23) 88 15 90 · Fax: (026 23) 881 59 99
Theo Kranz Versand · Juliuspromenade 11 · 97070 Würzburg · Tel.: (01 80) 521 18 44 · Fax: (09 31) 57 16 02
Vobis · Carlo-Schmid-Straße 12 · 52146 Würselen · Tel.: (024 05) 444 45 00 · Fax: (024 05) 444 45 05

Der Jet Leader 3D sieht sehr wuchtig aus, ermöglicht aber feine Bewegungen und hat acht programmierbare Tasten

Griffiger Joystick

Spielspaß mit verstellbarer Handauflage

Der Jet Leader 3D von Guillemot läßt sich leicht installieren. Die verstellbare Handauflage aus aufgerauhtem, aufgeschäumtem Plastik ist sehr griffig. Für jedes Spiel kann man drei Profile einstellen – ideal, wenn mehrere den Joystick benutzen wollen. Spiele, die er unterstützen soll, werden einfach per Drag&Drop hinzugefügt. Leider unterstützt der Jet Leader keine DOS-Spiele. Die Steuerung ist exakt. Neben Coolie Hats und Schubregler interessant: die acht Bedientasten für aufwendige Spiele mit vielen Funktionen.

Fazit: Wer häufig spielt und eine Vielzahl von Funktionen benötigt, ist mit dem Jet Leader gut beraten. Der geringe Druck des Joysticks verführt zu langen Spiele-Sessions.

Jet Leader 3D
Digitaler Joystick

ca. 75 DM	Guillemot

http://www.guillemot.de

Solider Joystick, der sehr gut in der Hand liegt. Auch für kleine Hände bestens geeignet

2

Spaciges Design, doch ein Fall für Profis am „Power Sensor": der SpaceOrb 360

360-Grad-Kontrolle

Schön, aber schwierig: der Controller SpaceOrb 360

SpaceOrb 360 bietet laut Hersteller „lebensechte sechsachsige 360° Kontrolle in jeder Richtung". Der Spaceball wird an die serielle Schnittstelle angeschlossen. Neben dem „All-Richtungs-Spaceball Power-Sensor" hat er auch sechs Feuerknöpfe.

Der Controller liegt gut in der Hand. Du erreichst die Feuerknöpfe leicht. Doch der Gamecontroller ist nicht für schnelle Spiele geeignet: In „Forsaken" etwa torkelt man durch die Gänge, weil keine exakten Bewegungen möglich sind. Stellt man die Spaceball-Empfindlichkeit so ein, daß das Schlingern unterbleibt, wird jede Bewegung träge.

Fazit: SpaceOrb 360 besticht durch ein super Design, bietet jedoch erst nach langem Training echten Spielspaß.

SpaceOrb 360
Gamecontroller

ca. 170 DM	Spacetec IMC

http://www.spacetec.com

Toll designter Gamecontroller, doch schwer zu kontrollierende Bewegungsabläufe

3

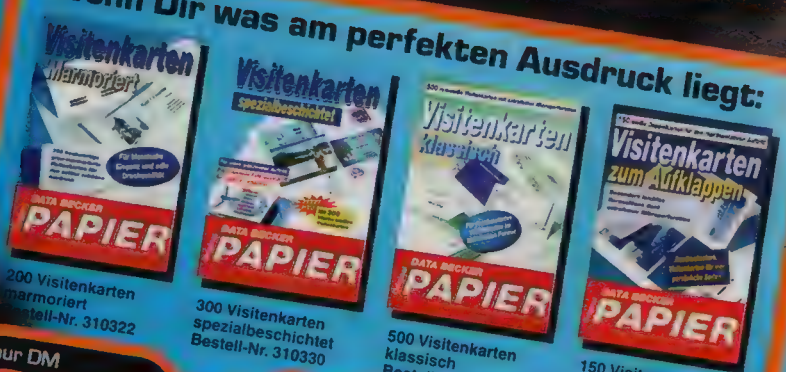
Coole Mega-Spiele zum Knallerpreis!

Das Kontaktpflege-Set für die Sommerferien!

Dann klappt's auch im Süden mit dem Flirten! Denn den vierseitigen Visitenkarten zum Aufklappen kann keine(r) widerstehen. Hier hast Du Platz für wirklich coole Messages! Insgesamt gibt es 1.222 anmachende Vorlagen. Mit abgefahrenen Motiven und coolen Sprüchen. Einfach auswählen, Namen eingeben, ausdrucken und auftrumpfen! Das müßte für diesen Sommer reichen, oder?

Visitenkarten-Druckerei 98
ISBN: 3-8158-6330-9
CD-ROM, für Windows 95
nur DM **29,80***

Wenn Dir was am perfekten Ausdruck liegt:



200 Visitenkarten marmoriert
Bestell-Nr. 310322
nur DM **29,80***

300 Visitenkarten spezialbeschichtet
Bestell-Nr. 310330
nur DM **29,95***

500 Visitenkarten klassisch
Bestell-Nr. 310331

150 Visitenkarten zum Aufklappen
Bestell-Nr. 310332
nur DM **19,95***

NEU!

Starten, brennen, fertig!

Früher war das Kopieren von CDs total kompliziert, umständlich und teuer. Jetzt brauchst Du dazu nur noch einen Brenner (SCSI/IDE), diese ausgekochte Software und ein bißchen „Fingerspitzengefühl". Mit einem simplen Knopfdruck produzierst Du ein 1:1-Duplikat, eine Sicherungskopie oder sogar eine Best-of-Musik-CD mit den größten Hits Deiner CD-Sammlung! Wär' doch Klasse für Deine nächste Party!

Der große CD-Kopierer
CD-ROM
ISBN 3-8158-6905-6
nur DM **69,95***

TAUSENDFACHER SPIELESPASS!

Mit diesem gigantischen Spiele-Paket kannst Du Dir wochenlang die Nächte um die Ohren schlagen. Auf 2 CDs haben wir 1000 heiße Shareware-Spiele für Windows 95 gepackt. Hier ist für jeden Geschmack was dabei. Über einen Luxus-Browser findest Du mit Kurzbeschreibung und Screenshots ruck, zuck Deine Favoriten!

1.000 Spiele
2 CD-ROMs
ISBN 3-8158-6424-0
nur DM **29,95***

Zum kaputt lachen!

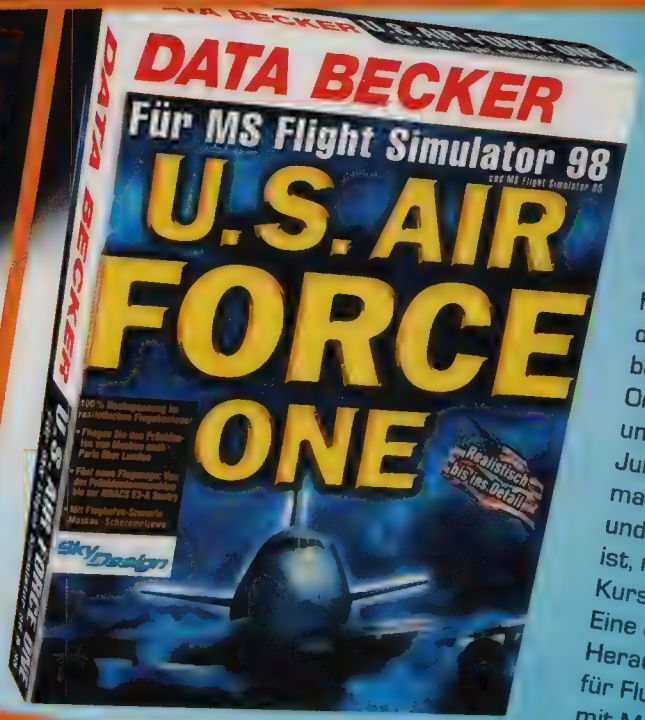
Kannst Du Dir vorstellen, wie der Mathe-Pauker mit Glatze aussieht? Oder Deine beste Freundin mit Segelohren? Mit dieser Software kannst Du eingescannte Fotos nach Lust und Laune „verschönern"! Mit über 700 fertigen Elementen und blitzschneller Verzerrfunktion!

Das verrückte FotoStudio
CD-ROM
ISBN 3-8158-6918-8
nur DM **49,95***

DATA BECKER

Bestellen rund um die Uhr: Tel. (0211) 9334-900, Fax (0211) 9334-999
Noch mehr Hits im Internet: http://www.databecker.de

Heiße Software-Sommerhits!



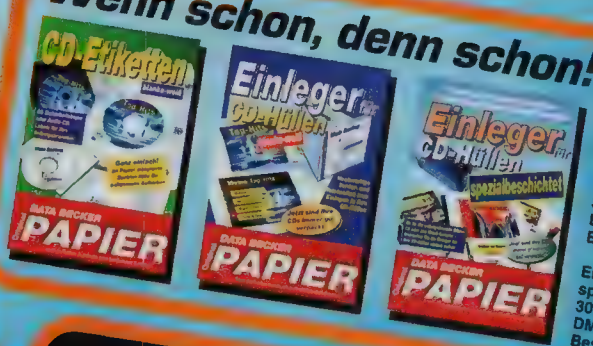
NEU!

Bring' die Kiste mit dem Präsidenten heil runter!

Angst vor dem Fliegen? Bammel vor Turbulenzen? Schwache Nerven? Dann solltest Du lieber die Hände von diesem realistischen Flugbenteuer lassen! Denn hier wird Mensch und Maschine alles abverlangt. Um den Präsidenten sicher von Moskau gen Westen zu befördern, mußt Du als kühner Pilot der U. S. Air Force One Dein ganzes fliegerisches Können aufbieten. Denn unterwegs mußt Du nicht nur den tonnenschweren Jumbo sicher durch Stürme und heftige Turbulenzen manövrieren, sondern auch den Funkverkehr abwickeln und die Navigation übernehmen. Da London vernebelt ist, mußt Du Deinen Riesenvogel durchstarten und Kurs auf Paris nehmen. Eine einzigartige Herausforderung für Flugsimulanten mit Mumm!

U. S. Air Force One
für MS Flight Simulator 98/95
CD-ROM
ISBN 3-8158-6934-X
nur DM **49,95***

Wenn schon, denn schon!



60 CD-Etiketten
blanko-weiß
DM 29,80
Bestell-Nr. 310324

Einleger für CD-Hüllen
30 Vor- und Rückseiten
DM 19,95
Bestell-Nr. 310329

Einleger für CD-Hüllen
spezialbeschichtet
30 Vor- und Rückseiten
DM 29,95
Bestell-Nr. 310333

Klasse Hüllen für heiße Scheiben!

Mach' die Einleger für Deine CD-Boxen doch einfach selbst. Mit passenden CD-Labeln und coolen Booklets. Hier sind über 50 fertige, attraktive Vorlagen!

Die große CD-Druckerei
CD-ROM
ISBN 3-8158-6366-X
nur DM **29,80***

WM-Fieber am PC: 3D-Tischfußball!

Den Weg in die Kneipe oder das Jugendheim könnt Ihr Euch ab sofort sparen. Denn jetzt wird zu Hause am PC gekickert, was das Zeug hält. Einfach per Maus oder Tastatur. Gegen den Computer oder einen fußballbegeisterten Kumpel im Netzwerk. Ob Du auf die 3er-Abwehrkette oder totale Offensive setzt. Hier bist Du der Teamchef und bestimmst Taktik, Aufstellung und die Farbe der Trikots. Fortuna oder Borussia? Im Turniermodus kannst Du gegen fünf verschieden starke Gegner um den heißbegehrten Kicker-Pokal antreten. Also, ran an den Ball. Hol' Dir den Cup!

NEU!

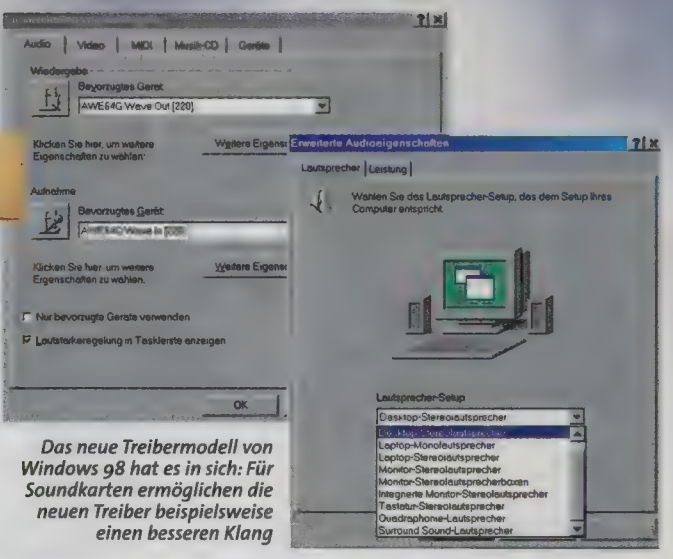
3D Kicker!
CD-ROM
ISBN 3-8158-6399-6
nur DM **29,95***

*unverbindliche Preisempfehlung

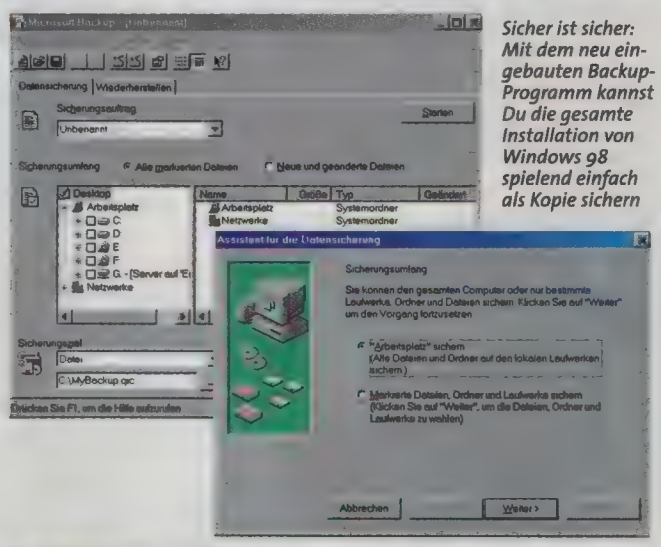
Window kom

Beten gegen die Bugs: Bill Gates bei einer Präsentation von Windows 98

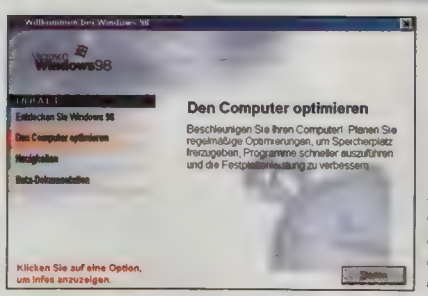
Am 25. Juli ist der Tag der Tage: Windows 98 erscheint! Microsoft hat sein Betriebssystem kräftig erweitert. Jetzt hoffen alle, daß es auch funktioniert.



Das neue Treibermodell von Windows 98 hat es in sich: Für Soundkarten ermöglichen die neuen Treiber beispielsweise einen besseren Klang



Sicher ist sicher: Mit dem neu eingebauten Backup-Programm kannst Du die gesamte Installation von Windows 98 spielend einfach als Kopie sichern



Für Ordnung und Power: Der Optimierungs-Assistent des neuen Windows hilft Dir, überflüssige Daten zu löschen und Fehler auf der Festplatte zu beseitigen

Bei einer Vorführung von Microsoft-Boß Bill Gates höchstpersönlich ist es zwar abgestürzt, doch es läßt sich schon damit arbeiten: mit Windows 98. Ende Juli wird der vieldiskutierte Nachfolger von Windows 95 in den Läden liegen. Die Vollversion kostet rund 400 Mark, das Update bekommt man für zirka 200 Mark. Die Benutzerführung von Windows 98 gleicht weitgehend der seines Vorgängers (siehe SCREENFUN 2/98). Es gibt aber auch einige interessante Neuerungen.

Neue Treiber – neue Power

Mit dem neuen Betriebssystem führt Microsoft das **Win32-Driver-Modell (WDM)** in die Windows-Szene ein. Dieses Modell gleicht den Treibern aus dem Profi-Betriebssystem Windows NT. WDM soll die Welten der Profi- und Heimanwender zusammenführen.

Für Windows 98 bedeutet das nicht nur stabilere und schnellere Treiber (1). Mit dem WDM kommen auch ganz neue Hardware-Spielarten ins System. Das WDM kümmert sich besser um den Universal Serial Bus (USB) und dessen Konkurrenten FireWire (2). Für beide gibt es nun eigene Treiber.

Außerdem kann Windows 98 über das Win32-Driver-Modell mit den unterschiedlichen Formen der DVD (3) umgehen, dem an Speicherplatz noch reicheren Nachfolger der CD-ROM.

Schneller spielen

In seiner Systemsteuerung bietet Windows 98 ein neues Zentrum für Spiele-Freaks: den **Gamecontroller**. Hier übernimmst Du das Setup und die Feineinstellungen für Joysticks und ähnliches Steuergerät.

Über DirectInput 5.0 arbeitet der Gamecontroller mit älteren Controllern, Windows-95-Treibern und neueren Geräten zusammen. Der Kontakt findet über den Universal Serial Bus statt. Das bedeutet auch: Joysticks brauchen keinen Gameport (4) (einzeln oder auf der Soundkarte) mehr, sondern arbeiten auch allein am neuen Bus, wenn sie für Win 98 geeignet sind.

Je nach Port kannst Du über das Register „Erweitert" maximal 16 Joysticks verwalten. Windows weist ihnen jeweils eine eigene ID (Identifikation) zu. Diese ID ist für alle Geräte frei wählbar – das erlaubt ein nachträgliches Umkonfigurieren durch die Spieler.

Ziemlich enttäuscht sind viele Anwender darüber, daß Microsoft das neue **DirectX 6.0** (5) nicht fertigstellen und in das neue Windows integrieren konnte – eine verbesserte Version der Schnittstellen für Grafik, Sound und Eingabegeräte, die für Windows-Spiele noch viel mehr Action verspricht.

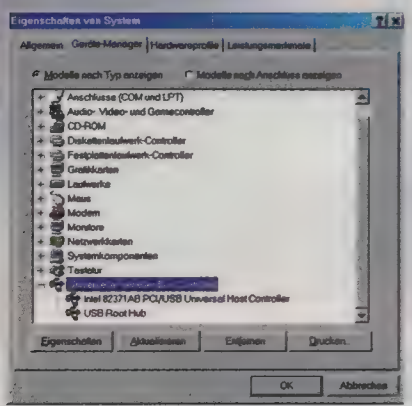
Beruhigt kann wiederum jeder sein, der DOS-Spiele besitzt: Die **DOS-Box** in Windows 98 liefert eine ausgezeich-

s 98 mt!

Noch lacht Bill Gates. Auf der weltgrößten Computermesse Comdex im April stellte er Windows 98 vor

Sehr bedenklich: Als bei laufendem Rechner ein Scanner installiert werden sollte, stürzte das System ab

Schmunzeln zum Schluß: Als alle Zuschauer lachen, weil nichts mehr geht, muß auch Bill Gates grinsen



Hilfe für den USB: Das neue Win32-Driver-Modell kümmert sich besser als zuvor um den Universal Serial Bus. Er bekommt einen eigenen leistungsfähigen Treiber

nete Kompatibilität. Es ist also nur noch selten nötig, Windows zu beenden und den Rechner in sein DOS zu booten. Das DOS-Fenster in Windows 98 verkraftet die meisten Spiele, oft auch DOS-Spiele mit aufwendiger Grafik.

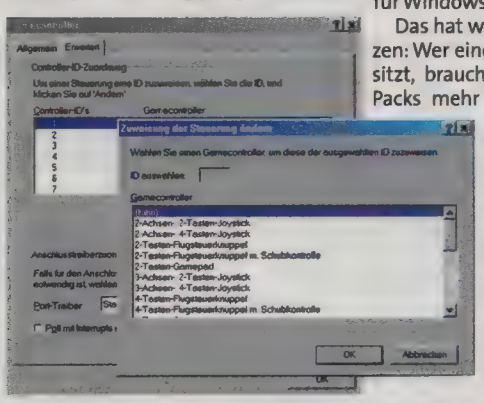
IE 4.0 und Updates

Bereits unter Win 95 konntest Du den neuen Browser **Internet Explorer 4.0 (IE 4.0)** installieren. Windows 98 trägt ihn als festen Einbau in sich, das heißt, eine nachträgliche Installation entfällt.

Neu ist ein Eintrag im Startmenü, der **„Windows Update"** heißt. Damit verzweigt der Internet Explorer zu einer Seite auf dem Web-Server von Microsoft, die automatisch Updates für Windows-Komponenten anbietet.

Das hat weitreichende Konsequenzen: Wer einen Internet-Anschluß besitzt, braucht künftig keine Service-Packs mehr zu kaufen oder andere Software im Web zu suchen, die Fehler in Windows bereinigt. Das Update liefert diese Software automatisch und installiert sie von sich aus im System – Du mußt nach dem Herunterladen der Dateien nur noch Deinen Rechner neu starten.

Es ist aber auch klar, daß Microsoft damit ausschließlich seine eigenen Produkte unterstützt.

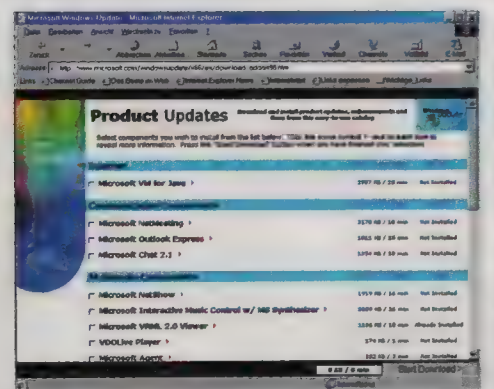


Das Zentrum für den Spieler: Mit dem Gamecontroller kannst Du in Zukunft bis zu 16 Joysticks oder anderes Spielgerät gleichzeitig verwalten

Einfache Setups

Es fällt auf, wie reibungslos und schnell beim **Setup** das Erkennen von Plug&Play-fähiger Hardware ❻ sowie die normaler Steckkarten vor sich geht.

So machen Windows 98 auch spätere Änderungen der Zuweisung von Interrupts ❼ kaum etwas aus. Selbst unter komplizierten Bedingungen schafft es das neue Betriebssystem, nach einem Neustart problemlos zu funktionieren. Der Einsatz beispielsweise einer älteren ISDN-Karte oder Soundkarte stellt absolut kein Problem dar.



Update per Mausklick: Wer einen Internet-Anschluß hat, kann sich Updates zu Windows 98 direkt von Microsofts Website holen. Die Installation geht automatisch

Eingebautes Tuning

Das Fenster **„Windows Tuning"** löscht sinnlose Dateien, behebt Fehler auf der Festplatte und beschleunigt häufig benötigte Programme. Neu ist, daß es direkt nach dem ersten regulären Start und bei jedem Neustart – auf Wunsch – in einem Aktiv-Desktop-Fenster erscheint. Es bietet dabei eine Optimierung der Festplatte an. Dies empfiehlt sich vor allem für Anwender, die Windows 98 auf ein installiertes Windows 95 updaten.

Neues Backup

Hersteller Seagate liefert Microsoft ein neues Programm für Windows 98, mit dem man die Daten von der Festplatte auf Disketten, Bänder oder andere Medien sichern kann. Neben einer verbesserten Bedienung gibt's ein Highlight: die **Sicherung der gesamten Installation von Windows 98**, so daß Du diese nach einem schwerwiegenden Problem mit der Festplatte komplett wiederherstellen kannst.

Kaufen – ja oder nein?

Wenn Du viel Zeit vor dem Rechner verbringst, solltest Du Dir Windows 98 auf keinen Fall entgehen lassen. Das neue Treibermodell, der Gamecontroller und das eingebaute Tuning bieten einfach zusätzlichen Komfort.

Falls Du weniger oft am Rechner sitzt, kannst Du ruhig bei Windows 95 bleiben. Beide Versionen sehen sich ziemlich ähnlich und sind für Einsteiger gleich empfehlenswert.

Lexikon

Folgende Begriffe sind grundlegend:

❶ Treiber

Treiber sind kleine Programme, die die Hardware des Rechners mit dem Betriebssystem verbinden. Treiber sind außerordentlich wichtig, weil ohne sie keine Grafikkarte, Soundkarte oder Festplatte funktionieren würde.

❷ FireWire, Universal Serial Bus (USB)

Diese beiden Bus-Systeme koppeln externe Hardware, wie Joysticks, an den Rechner. Beide sind auf Tempo und leichte Bedienung ausgelegt. Das heißt etwa, daß der Rechner die angesteckte Hardware automatisch erkennt.

❸ DVD

Die DVD (Abkürzung für Digital Versatile Disk) sieht aus wie eine normale CD, sie kann aber zwischen 2,6 und 4,7 Gigabyte Daten speichern.

❹ Gameport

An den Gameport schließt Du Deinen Joystick an. Meistens sitzt der Gameport auf der Soundkarte, mitunter gibt es ihn aber auch als einzelne Steckkarte für den PC. In Windows 98 brauchen jedoch USB-fähige Joysticks keinen Gameport mehr.

❺ DirectX

Unter diesem Begriff sammelt Microsoft eine Reihe von Schnittstellen, die für eine schnelle Grafik, guten Sound und Eingabegeräte zuständig sind. DirectX kümmert sich unter anderem um rasante 3D-Effekte und sehr schnelle Spielsequenzen.

❻ Plug&Play

Dieser englische Ausdruck für „Steck ein & Spiel" bedeutet, daß man eine Hardware ganz einfach an den PC koppeln kann und sie sofort funktioniert: Windows erkennt die Hardware und installiert die passenden Treiber.

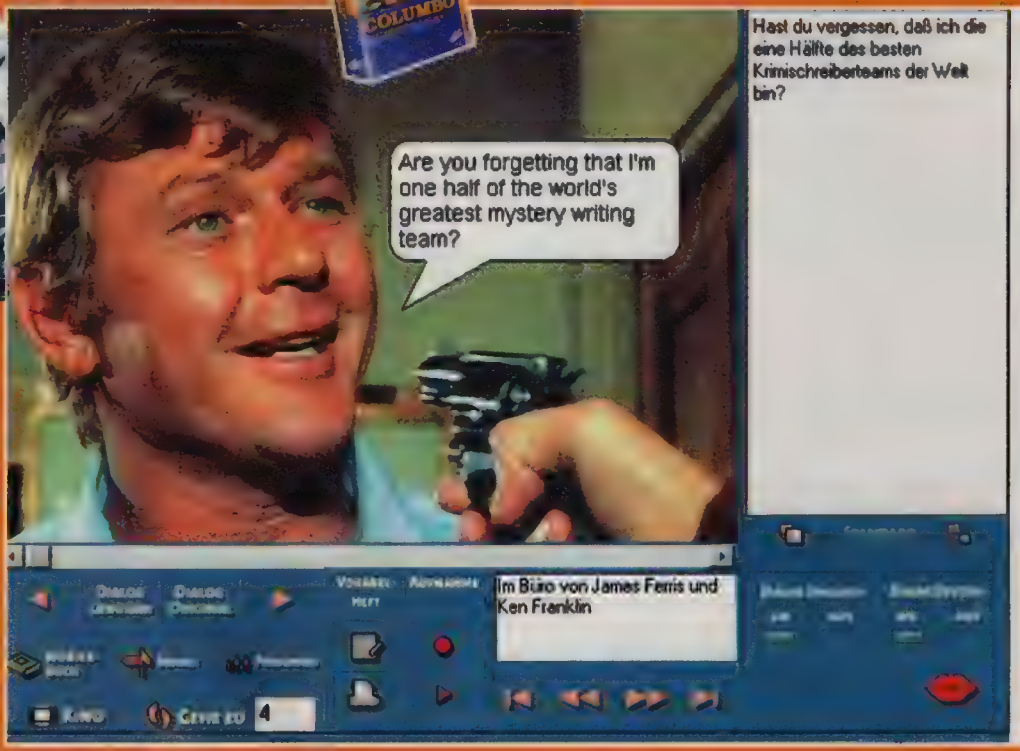
❼ Interrupts

Ein Interrupt oder IRQ ist eine kurze Unterbrechung des Programms. Während dieser verhandelt eine Steckkarte oder ein externes Gerät mit dem Prozessor und tauscht mit ihm Daten aus.

Text: André Zurawski · Fotos: Kermani/Liaison/Studio X, Gamma/Studio X (4)

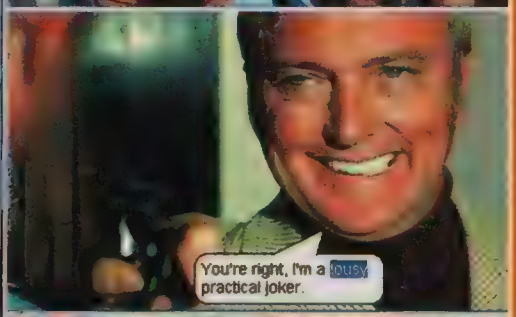
Columbo

Englisch-Training am Schauplatz des Verbrechens oder am Surfstrand von Beverly Hills – die neue CD-Serie „Movie Talk" sorgt für Spaß an der Sprache.



Hey, wait a

Lern' Englisch



minute!

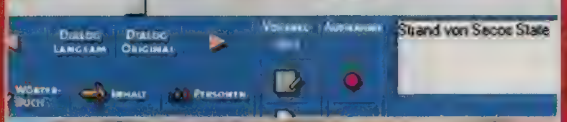
mit Fernsehstars

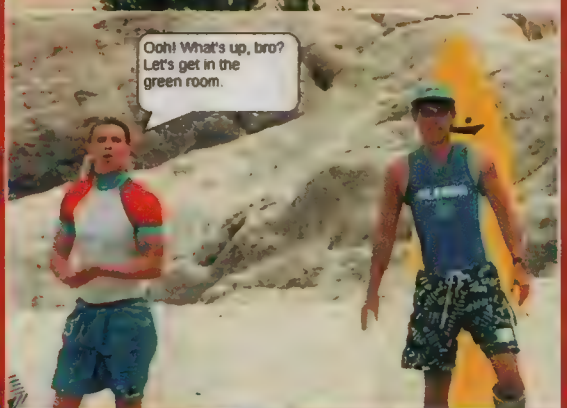
ist ihr Hobby

PHIL SPARLING HEUERT DIE KILLERIN NORMA WILLENS AN. SIE SOLL SEINE FRAU UMBRINGEN...

WIR SIND NEU IN BEVERLY HILLS – UND SCHON VERLIEBT SICH BRANDON IN DIE SURFERIN SARAH...

Beverly Hills 90210





„Ey, weydamina...", nuschelt Columbo cool und unverständlich in den Kragen seines verknautschten Trenchcoats. Doch ein Knopfdruck, und schon wird der Satz noch einmal langsam und deutlich wiederholt: „Hey, wait a minute!" Jetzt ist der Sinn klar, und weiter geht es in der Story. Columbo befragt nämlich gerade den Verdächtigen Ken Franklin nach dessen ermordeten Partner Jim.

Mit Systhemas neuer Sprachsoftware-Reihe „Multi Lingua Movie Talk" fühlst Du Dich wie vorm Fernseher und verbesserst auf unterhaltsame Weise Dein Englisch. Die drei gerade erschienenen Ausgaben bieten je eine komplette Folge aus den TV-Serien „Columbo", „Mord ist ihr Hobby" und „Beverly Hills 90210". **Die Dialoge der Folgen sind original erfaßt: Hier hörst Du kein trockenes Schulbuch-Englisch, sondern lebensechte Sätze in breitem Amerikanisch.** Auch die Grafik ist original TV ohne Nachbearbeitung, sie wirkt dadurch aber etwas pixelig.

Die Storys kannst Du Dir im Kinomodus oder im Lernmodus ansehen. Im Kinomodus läuft die Geschichte ohne Unterbrechung wie ein Film ab. Dabei kannst Du den Dialog in Sprechblasen einblenden und ihn sogar auf Deutsch anzeigen lassen.

Im Lernmodus läßt sich jede Szene einzeln anwählen und der Dialog langsam und deutlich wiederholen. Wer ein Mikro an den PC angeschlossen hat, spielt anschließend selber Columbo: Klicke auf „Aufnahme" und versuche, die Szene im richtigen Tonfall nachzusprechen. Mittels Knopfdruck hörst Du Deine Aussprache ab und vergleichst sie mit dem Original.

Auf Wunsch wird auch hier der gesprochene Text jeder Szene in Sprechblasen eingeblendet und auf Englisch oder Deutsch dargestellt. Taucht dabei ein unbekanntes Wort auf, genügt ein Klick darauf. Schon präsentiert Dir „Movie Talk" den entsprechenden Lexikoneintrag aus dem mit enthaltenen Wörterbuch. Dort findest Du auch umgangssprachliche Vokabeln und Redewendungen samt Anwendungsbeispielen. Angewählte Wörter kannst Du automatisch in ein persönliches Vokabelheft übernehmen, das die Software für Dich anlegt. Dieses Vokabelheft läßt sich später einfach ausdrucken. So ist es leicht, alle Wörter noch einmal zu wiederholen.

Fazit: „Movie Talk" bietet auf gelungene Weise zwei in einem: spannende Storys und effektives Sprachtraining.

PC | PS | N64 | SAT | D/E

Multi Lingua Movie Talk
Englisch-Training für Fortgeschrittene

ca. 50 Mark | Systhema | 1Spieler

Min.: 486er PC, 8 MB RAM, Win 3.1/Win 95, 4 MB freier Festplattenspeicher, SVGA-Grafikkarte, Soundkarte, Mikro empfohlen

Gestaltung 2 | Action 1 | Dauerspaß 1

Spannende Storys und dabei vielseitige Möglichkeiten zum Sprachtraining

Die TV-Folgen haben auf dem Bildschirm eine etwas pixelige Grafik

Englisch-Training mit Originaldialogen aus berühmten TV-Serien: This talk is great fun!

1

Text: Christiane Strobel · Fotos: Inter News, Timothy White/Onyx/BRAVO-Archiv, Christian Vogel

Artist Pool

Kultige DJ-Sounds

Musik machen wie ein DJ! Für die Software Reihe „Artist Pool" haben die DJ-Stars Lenny D aus New York und Dimitri aus Amsterdam starke Sounds zur Verfügung gestellt. Aus den Hardcore-Techno- und Speed-Garage-Samples der beiden Stars bastelst Du Deine eigenen Hits. Damit Du gleich loslegen kannst, ist auf jeder der CDs eine abgespeckte Version des Musikprogramms „Magix Music Maker" enthalten. Statt der 16 Tonspuren in der Vollversion gibt es hier 8 Spuren, auf denen Du die Sounds arrangierst. Die je 1200 groovigen Samples auf den CDs sind natürlich auch für jedes andere Musikprogramm geeignet. **Fazit**: Heiße Sounds für coole Musik am PC.

Preis: ca. 50 Mark,
Macher: Magix, 81369 München 2

Hardcore-Techno und Speed-Garage: Die DJs Lenny D und Dimitri heizen Dir mit ihren Sounds ein

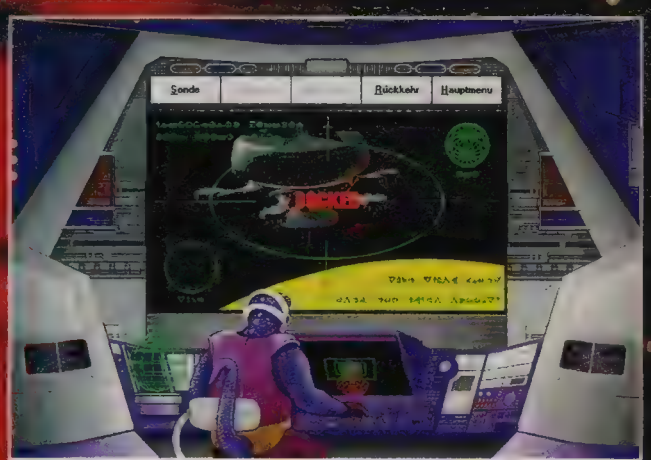
IQ-Trainer

Der kleine IQ

Bring Dein Gehirn auf Trab! Mit dem Programm „Der kleine IQ" kommen die kleinen grauen Zellen kräftig in Bewegung. Dafür sorgen Knobelaufgaben in bis zu sechs verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Ergänze etwa Zahlen- und Buchstabenreihen oder knacke verschlüsselte Botschaften. Zum Teil sind die Aufgaben ganz schön kniffelig. Für richtig gelöste Fragen gibt es Punkte. Schade ist, daß man nicht im Mehrspieler-Modus grübeln und um die Wette denken kann. **Fazit**: Kniffeliger Knobelspaß für Einzeltüftler.

Preis: ca. 50 Mark; Macher: Navigo, 80807 München 2

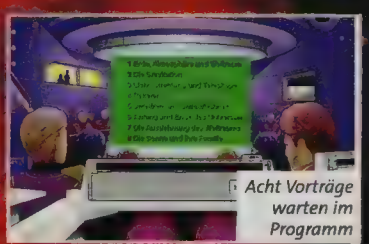
Hier ist logische Kombinationsgabe gefragt: Finde den fehlenden Buchstaben oben im Kreis, so daß sich eine sinnvolle Buchstaben-Kette ergibt



Auf dem Weg zur Sonne: Im Bereich „Raumfahrt" zeigt die CD-ROM „Das All" nachgebaute Darstellungen verschiedener Himmelskörper

Das All

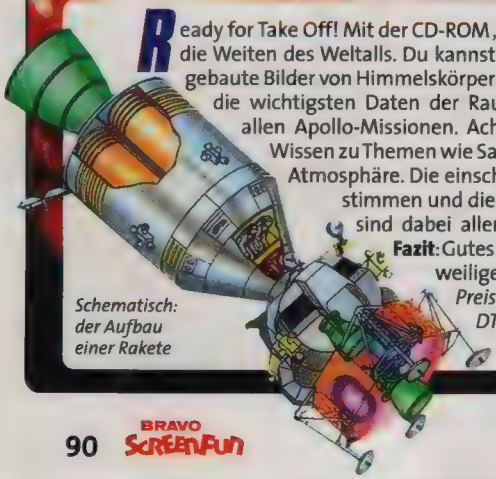
Wissen über den Weltraum



Acht Vorträge warten im Programm

Ready for Take Off! Mit der CD-ROM „Das All" fliegst Du in die Weiten des Weltalls. Du kannst Dir echte und nachgebaute Bilder von Himmelskörpern ansehen und lernst die wichtigsten Daten der Raumfahrt – etwa von allen Apollo-Missionen. Acht Videos vermitteln Wissen zu Themen wie Satelliten, Raketen und Atmosphäre. Die einschläfernden Sprecherstimmen und die schematische Grafik sind dabei allerdings zum Gähnen. **Fazit**: Gutes Info-Material in langweiliger Aufmachung.

Preis: ca. 40 Mark; Macher: DTP Neue Medien, 22047 Hamburg 3



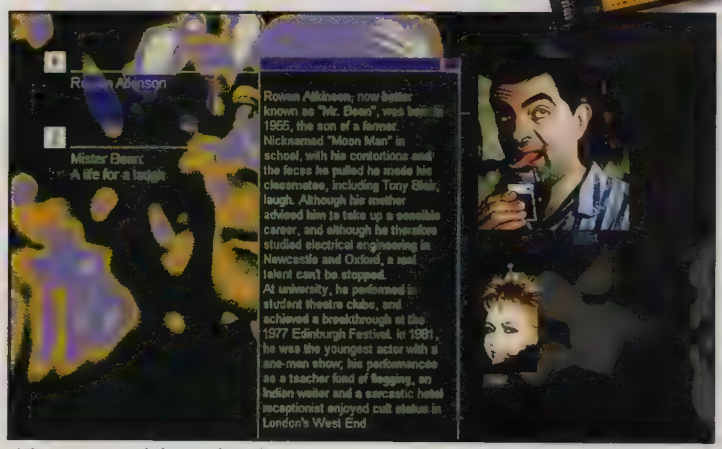
Schematisch: der Aufbau einer Rakete

Language Explorer

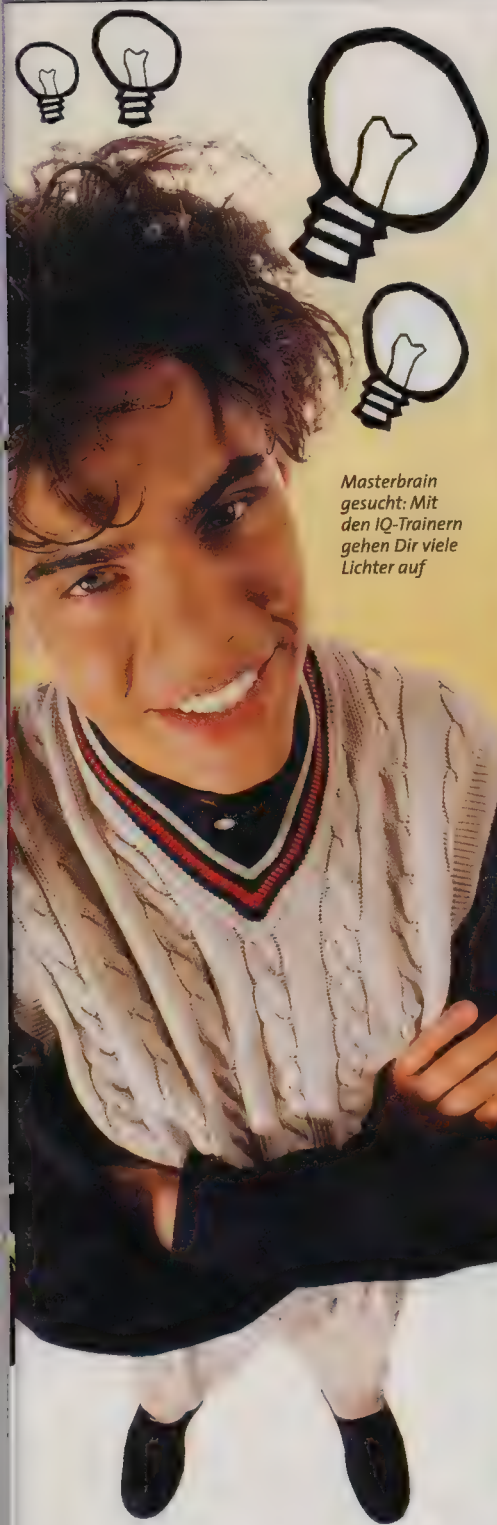
Englische Landeskunde

Von Mr. Bean bis zur Royal Family bietet die Sprachsoftware „Language Explorer" gut ausgesuchte Facts zu Großbritannien. Die Scheibe ist vollgepackt mit fetzigen Videos, Original-Sounds, Fotos und packenden Info-Texten. Da alles komplett auf Englisch ist, verbesserst Du gleichzeitig Deine Sprachkenntnisse. Ein Wörterbuch und eine Kurzgrammatik helfen. **Fazit**: Texte, Sounds und Videos zum Englisch lernen wie in England.

Preis: ca. 100 Mark; Langenscheidt, 80711 München 1



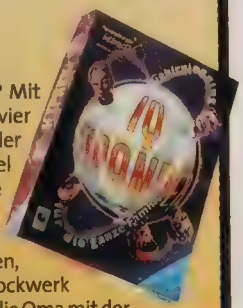
Liebenswert, total chaotisch und very british: Auch Rowan Atkinson alias Mr. Bean darf in einem guten Programm zur englischen Landeskunde nicht fehlen



Masterbrain gesucht: Mit den IQ-Trainern gehen Dir viele Lichter auf

Eine der Aufgaben: Merke Dir gut, wie die einzelnen Elemente auf dem Bild eingefärbt sind. Später mußt Du es am Screen nachmalen

IQ Expander



Wer ist der schlauste Kopf im Land? Mit dem „IQ-Expander" können bis zu vier Spieler ihre Hirnmuckies aneinander messen. Die Knobelaufgaben sind als Spiel organisiert. Ein Spiel besteht wahlweise aus drei, fünf oder sieben Knobeleien in vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Wer merkt sich am besten Farben, Namen oder Töne? In welchem Stockwerk wohnen der Mann mit dem Bart und die Oma mit der Brille? Welche Orte muß der Briefträger gleich besuchen?

Die Aufgaben sind abwechslungsreich und trainieren die unterschiedlichsten Gedächtnisfähigkeiten. Dabei geht es nicht nur um die richtige Lösung, sondern auch um Geschwindigkeit. Denn bei jeder Aufgabe tickt die Zeit mit. Der schnellste und gleichzeitig schlauste Spieler sammelt am meisten Punkte und landet oben auf dem Siegertreppchen. **Fazit**: Lustiges Hirntraining für ein bis vier Masterbrains.

Preis: ca. 50 Mark; Macher: Ravensburger Interactive, 88188 Ravensburg

1

Die Welt aus der Sicht eines Hundes: Ob wohl gleich ein Briefträger durch das Gartentürchen kommt? Dann aber schnell die Bell-Taste drücken!

P.A.W.S

Der Hundesimulator

Einmal wissen, was im Kopf des geliebten Vierbeiners vor sich geht! Mit der CD-ROM „P.A.W.S" (kurz für: persönliches automatisches Wedelsystem) – jetzt zu Recht in der Classics-Reihe – ist das möglich. Dann weißt Du: Die Devise heißt Fressen, Schlafen, Fressen und ab und zu eine Katze jagen. Aus der Sicht des Vierbeiners durchsuchst Du den Garten nach Knochen und testest, mit welchem Bell-Laut Du von Herrchen Futter bekommst. Aber: Was tun, wenn der Briefträger klingelt?

Fazit: Der ultimativ witzige Einblick ins Hundeleben.

Preis: ca. 30 Mark;
Macher: Systhema, 80807 München

1

Fressen, schlafen, Katzen jagen: ein Hundeleben!

Auf großer Reise: Fuchs und seine Freunde

IN KÜRZE

Fuchs & Co.

Riesenaufregung im Thalerwald: Die Menschen wollen den Wald abholzen. Für die Tiere gibt es nur eine Lösung. Sie wandern in den Weißhirschpark aus. Doch bis dahin ist es eine lange Reise!

In „Fuchs & Co." löst Du einfache Rätsel und hilfst den Tieren bei ihren Abenteuern. Dabei lernst Du eine Menge Wissenswertes über ihre Gewohnheiten. Die altmodische Grafik ist etwas langweilig. **Fazit**: Passables Tier-Adventure mit Lehreinlage.

Preis: ca. 50 Mark; Macher: DTP Neue Medien, 22047 Hamburg

3

Kai's Power Show

Software-Entwickler Kai Krause (bekannt durch das Grafikprogramm „Goo") hat jetzt eine Software zum Basteln von Multimedia-Präsentationen entwickelt. Mach' etwa eine Show aus Deinen Urlaubsbildern! Die Bedienung ist einfach und übersichtlich. **Fazit**: Kreatives Präsentationsprogramm, auch für Einsteiger.

Preis: ca. 120 Mark; Macher: Funware, 22041 Hamburg

1

Klar und übersichtlich aufgebaut: die Oberfläche von „Kai's Power Show"

Der Button Maker

Hinter dem Titel „Der Button Maker" verbirgt sich eine uralte Version des Grafikprogramms „Windows Draw". Die Software wurde nicht einmal für das Basteln von Buttons angepaßt. Lediglich die rund 60 bereits fertigen Button-Grafiken helfen Dir beim Designen. **Fazit**: Altes Grafikprogramm als Bastelpack getarnt. Ganz schön frech!

Preis: ca. 50 Mark; Macher: DTP Neue Medien, 22047 Hamburg

5

Ziemlich einfallslos: ein Vorlagenblatt mit Buttons aus dem „Button Maker"

Text: Christiane Strobel · Foto: Christian Vogel

Achtung, Aufna

Ton ab! Mit von Dir fabrizierten Sounds klingt Windows gleich viel besser. Du brauchst dazu nur ein Mikro und den in Windows eingebauten Audiorecorder.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

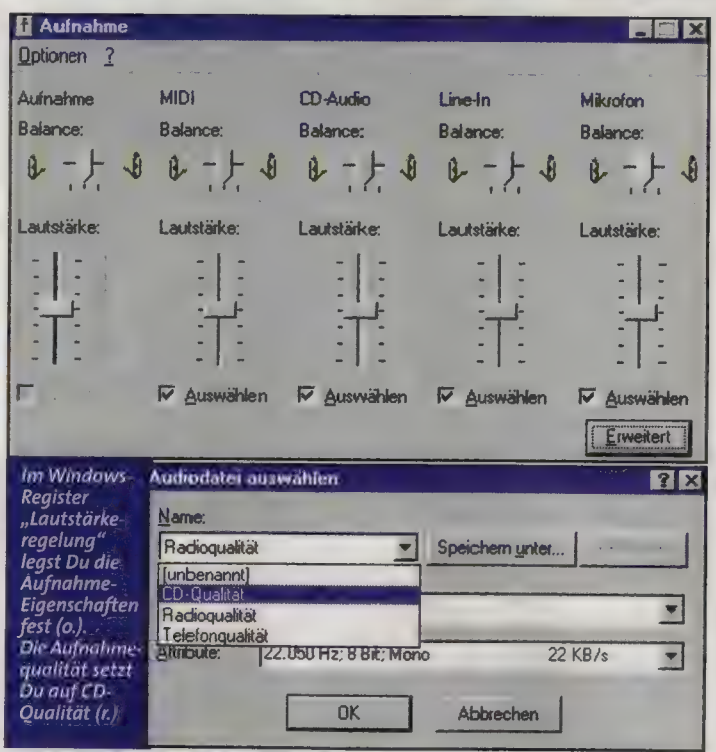
Noch mehr Sound am PC! Wir verlosen fünfmal das Musikprogramm „Live Act" von Magix. Schreibt eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Sound", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 22.7.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die eingebauten Sounds von Windows 95 sind auf die Dauer ganz schön langweilig. Das kannst Du ändern! Wie wäre es, wenn Dich statt des üblichen Ding-Dongs etwa die Spice Girls begrüßen, bei Fehlermeldungen Deine Stimme „Au!" sagt und beim Herunterfahren ein entschiedenes „Ich habe fertig!"? Alles, was du dazu brauchst, sind ein PC mit Windows 95 und installierter Soundkarte, ein Mikro und der in Windows eingebaute Audiorecorder.

1. Einstellungen festlegen

● Damit Du Deine eigene Stimme am PC aufnehmen kannst, mußt Du als erstes ein Mikro anschließen. Dieses wird durch einen kleinen Klinkenstecker mit der Soundkarte verbunden. Die richtige Buchse ist meistens durch ein Mikro-Symbol gekennzeichnet. Wenn nicht, lies in der Anleitung des PC nach, welche Buchse die richtige ist.

● Stelle die Aufnahme-Eigenschaften über das Menü „Start – Programme – Zubehör – Multimedia – Lautstärkeregelung" ein. Hier legst Du fest, wie laut Deine Stimme und die CD-Einspielungen aufgenommen werden.



Im Windows-Register „Lautstärkeregelung" legst Du die Aufnahme-Eigenschaften fest (o.). Die Aufnahmequalität setzt Du auf CD-Qualität (r.)

● Beim „Mikrofon" und bei „CD-Audio" muß „Auswählen" angeklickt sein.

● In der Menüzeile sollte außerdem „Aufnahme" stehen. Das stellst Du über „Optionen – Eigenschaften – Lautstärke regeln für Aufnahme" ein.

● Öffne über „Start – Programme – Zubehör – Multimedia" das Programm „Audiorecorder". Damit werden die Audio-Dateien aufgenommen, bearbeitet und wiedergegeben.

● Bei Windows 95 ist der Audiorecorder automatisch dabei. Wenn er auf Deinem Rechner nicht zu finden ist, muß er über „Einstellungen – Systemsteuerung – Software – Windows-Setup" durch Auswahl der Multimedia-Komponente nachinstalliert werden. Dafür ist die entsprechende Windows-95-Installations-CD nötig.

● Nun mußt Du noch die Aufnahmequalität festlegen. Über „Datei – Eigenschaften – Umwandeln" kommst Du in das entsprechende Menü.

● Wichtig ist: Je höher die Qualität, desto mehr Speicher braucht die Musikdatei. Für langsamere Rechner mit geringem Arbeitsspeicher empfiehlt sich die Einstellung „Radioqualität", bei schnellen PC (etwa einem Pentium) kannst Du getrost CD-Qualität wählen.

hme!

Fast wie im Tonstudio: Mit dem Windows-Audiorecorder kannst Du an Deinem PC Sounds aufnehmen und bearbeiten

2. Sounds aufnehmen

● Sind alle Vorbereitungen abgeschlossen, geht's los mit der ersten eigenen Audio-Datei. Lege im Audiorecorder über „Datei – Neu" eine leere Datei an.

● Nimm beispielsweise ein kurzes „Au!" auf, das gut für Windows-Fehlermeldungen paßt. Sobald Du auf den roten Aufnahme-Button klickst, wird vom Mikro aufgenommen. Deine Stimme sollte dabei nicht zu laut sein, sonst übersteuert die Aufnahme.

● Kontrollieren kannst Du die Aussteuerung Deiner Stimme über den grünen Pegel, der sich innerhalb eines dargestellten Rahmens bewegen sollte.

● Mach Dir über eventuelle Leerzeiten vor und nach der Aufnahme keine Sorgen. Sie werden später bei der Bearbeitung gelöscht.

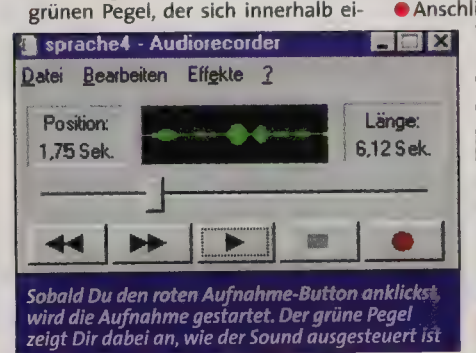
● Speichere die Datei in einem eigenen Verzeichnis auf der Festplatte. Ideal ist dafür der Titel „Rohmaterial", dann kommt es zu keinen Verwechslungen.

● Anschließend kannst du auf diese Weise beliebig viele weitere Dateien erstellen, beispielsweise ein „OK – ready, let's do it" für den Systemstart oder ein „Ich habe fertig!", für das Herunterfahren des Betriebssystems.

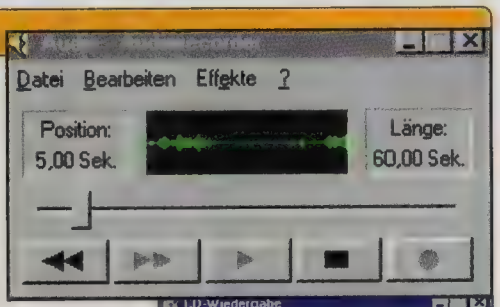
● Für Musikeinlagen nimmst Du kurze Sequenzen von Audio-CDs auf. Lege eine CD ein, und der Windows-CD-Player wird automatisch gestartet.

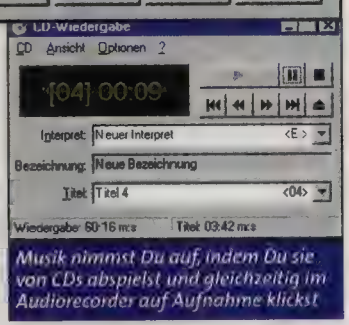
● Wähle den gewünschten Titel und die Stelle aus, wo er starten soll, und drücke dann die Pause-Taste am CD-Player.

● Dann klickst Du auf Aufnahme im Audiorecorder und löst die Pause-Taste am CD-Player. Jetzt nimmt der Audiorecorder die Musik auf.



Sobald Du den roten Aufnahme-Button anklickst, wird die Aufnahme gestartet. Der grüne Pegel zeigt Dir dabei an, wie der Sound ausgesteuert ist





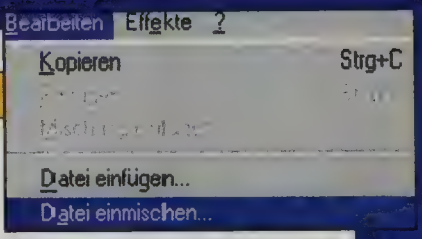
Musik nimmst Du auf, indem Du sie von CDs abspielst und gleichzeitig im Audiorecorder auf Aufnahme klickst

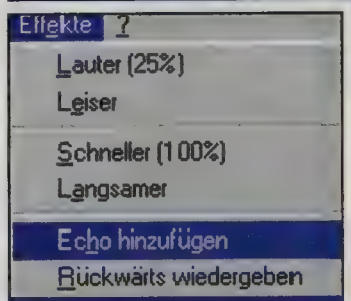
3. Sounds bearbeiten

● Lösche leere Stücke vor und hinter der Aufnahme. Wähle dazu die entsprechende Position aus und klicke auf „Bearbeiten – vor aktueller Position löschen" oder „Bearbeiten – nach aktueller Position löschen". Zur Kontrolle solltest Du Dir die Sequenz vorspielen lassen. Dann speicherst Du die Datei.

● Experimentiere anschließend mit den Sounds. Im Menü „Effekte" kannst Du etwa die Lautstärke verstellen oder das Ganze schneller, langsamer und rückwärts abspielen lassen. Interessant wirkt der „Echo"-Effekt bei gesprochenen Begrüßungstexten.

● Für tolle Ergebnisse sorgt die Kombination zweier Dateien. Mit „Bearbeiten – Datei einfügen" fügst Du zum Beispiel eine Sequenz an einer bestimmten Stelle in eine andere Datei ein. Mit „Datei einmischen" überlagerst Du zwei Dateien. Die erste Methode eignet sich, wenn man zwischen oder im Anschluß an ein Stück seinen eigenen Kommentar loswerden möchte.





Mit „Bearbeiten – Datei einmischen" überlagerst Du zwei Sounddateien. Ein guter Effekt ist außerdem das Echo

Die Überlagerung hingegen kommt besonders gut, wenn man Gesprochenes mit einem Rhythmus kombiniert.

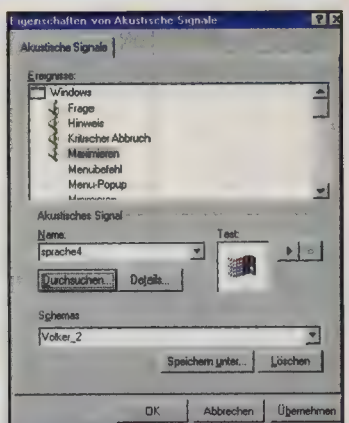
● Speichere die Datei in ein eigenes Verzeichnis auf der Festplatte.

4. Ergebnis in Windows 95 einbinden

● Die fertigen Sounddateien sollen nun verschiedenen Windows-Ereignissen zugeordnet werden. Wähle dazu das Menü „Start – Einstellungen – Systemsteuerung – akustische Signale".

● Speichere die bisherigen Windows-Sounds als Backup. Klicke auf die Schaltfläche „Speichern unter" und gib einen Namen ein. Anschließend kannst Du jedem Windows-Ereignis eine Sound-Datei zuweisen, indem Du es aus der Liste auswählst.

● Sollten Deine eigenen Dateien nicht auf der Liste sein, klicke auf die Schaltfläche „Durchsuchen" um zu Deinem Verzeichnis zu kommen.



Jedem Windows-Ereignis kannst Du einen eigenen Sound zuweisen. Dazu wählst Du es aus der Liste oben aus

INFO

Sound aus dem Netz

Der Windows-Audiorecorder ist ein sehr einfaches Aufnahmeprogramm. Wenn Du mehr Sound aus Deinem PC herausholen willst, findest Du im Internet ein paar sehr gute Shareware-Programme. Du kannst sie Dir auch aus AOL, Kennwort SCREENFUN, downloaden.

● Cool Edit
www.midifarm.com/press/prcooleditpro.htm
Cool Edit ist ein super Wave-Editor mit vielen Funktionen, ideal zum Aufnehmen neuer Klangdateien

● Awave v4.3
www.shareit.com/programs/100265.htm
Dieses universelle Audio-Tool kann Audio-Dateien der verschiedensten Formate in beliebig andere konvertieren

● Digital Audio Copy v 1.33
members.aol.com/schmelnik/dac.html
Liest Audio-Tracks von CDs ein und speichert sie als Wave-Datei

● WaveMaker 32
www.wings.ch/From_FC/WinArchiv/Win95_Wavemaker_1.0.htm
Erzeugt Waves, etwa aus MIDI-Dateien

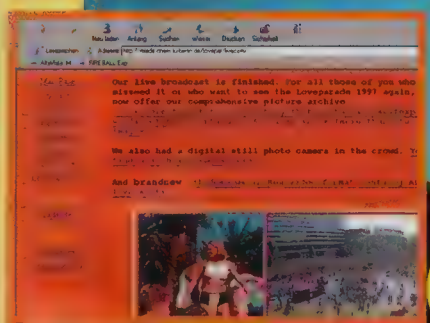
Am 11. Juli ist es soweit: Die Love Parade '98 steigt! Im Web steht, wie Du gut durch den Rave kommst.

LOVE P

Der Online-

EINSTIMMUNG

Schön war's im vergangenen Jahr: www.loveparade.de/lp97



Tolle Bilder: mlade.chem.tu-berlin.de/lovepar/livecam

Mach Dich bereit für den großen Rave in Berlin! Wie wär's mit ein paar Tips und Pics zur Einstimmung? Regel Nummer eins: „Hab keine Angst davor, daß Dich Deine Eltern im Fernsehen sehen!" Auf der offiziellen Love-Parade-Seite vom vorigen Jahr **www.loveparade.de/lp97** gibt es gute Ratschläge, aber auch jede Menge Sounds und Videos vom Großereignis '97.

Für noch mehr Party-Stimmung sorgt die Mega-Sammlung von Love-Parade-Bildern auf der Seite **mlade.chem.tu-berlin.de/lovepar/livecam**. In den Techno-Headquarters unter **www.techno.de** wirst Du außerdem über die aktuellen Pläne von Love-Parade-Gründer Dr. Motte und den DJs auf dem laufenden gehalten.

News aus der Techno-Zentrale: www.techno.de

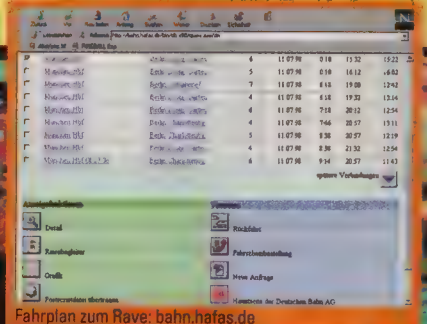
HINKOMMEN

Mitfahrbörse: www.snafu.de/~pbc/loveparade/index.htm

Hinkommen ist die halbe Miete! Auf der Suche nach dem besten Weg zur großen Party hilft die Web-Seite **www.snafu.de/~pbc/loveparade**. Sie informiert Dich zum Beispiel über Sonderfahrten zur Love Parade und bietet eine Mitfahrbörse. Vielleicht hat ja noch jemand einen Platz im Auto frei?

Die beste Fahrtroute läßt Du Dir mit dem Routenplaner auf der Seite **route.web.de** ausrechnen. Einfach Start- und Zielort in ein Formular eintragen, und schon gibt es eine Karte mit detaillierter Wegbeschreibung. Wer mit der Deutschen Bahn anreisen will, informiert sich am besten bei **bahn.hafas.de**. Hier kannst Du beispielsweise Fahrplan und Strecke für die Anfahrt mit dem 35-Mark-Ticket aufstellen lassen.

Such Dir den kürzesten Weg: route.web.de



Fahrplan zum Rave: bahn.hafas.de

Party, Spaß und schrille Typen: Die Bilder von der Love Parade '97 machen richtig Lust auf das kommende Event in Berlin

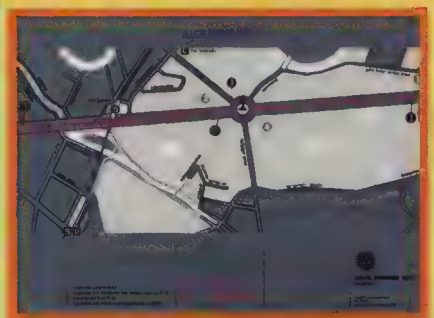
BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wir verlosen je fünfmal drei angesagte Musik-CDs: „Coloured City" von Laurent Garnier, „DECKSANDRUMSANDROCKANDROLL" von den Propellerheads und die Novamute Kompilation. Wer gewinnen will, schreibt einfach eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Love Parade", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 22.7.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ARADE 98

Survival-Guide

ABFEIERN



Die Parade-Route: www.loveparade.de

Live im Netz dabei: www.subaudio.net

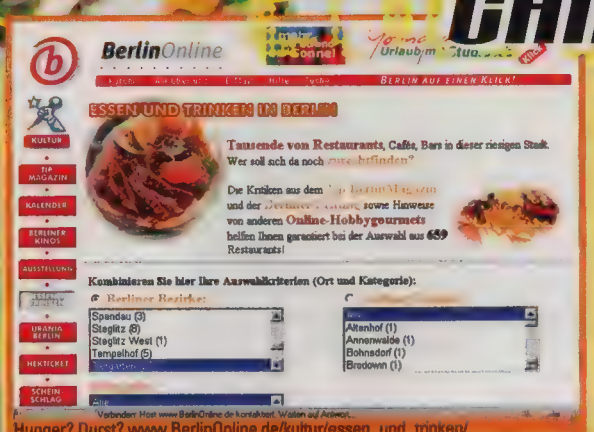
Hier steht, wo wann was abgeht: www.lovedates.de

Feiern, was das Zeug hält! Dieses Jahr werden fünfzig Wagen die Straße des 17. Juni entlangrollen. Das verrät die offizielle Love-Parade-Seite **www.loveparade.de**. Hier findest Du auch die diesjährige Parade-Route. Dieses Mal startet der Rave nämlich gleich von zwei Seiten: dem Brandenburger Tor und dem Ernst-Reuter-Platz. An der Abschlußkundgebung nehmen dann zum ersten Mal alle Wagen gleichzeitig teil.

Anschließend gilt es, die richtigen Partys zu finden. Die Seite **www.lovedates.de** hat Termine und Adressen von Major Events bis zu Micropartys gesammelt. Außerdem erfährst Du hier, welche DJs zur Love Parade anreisen und kannst Interviews mit einigen Stars lesen. Wer selbst nicht in Berlin mit dabei ist, kann im Internet mitfeiern. Das Online-Magazin **www.subaudio.net** überträgt den Sound vom großen Techno-Umzug live im Web.

Text: Christiane Strobel · Fotos: BRAVO-Archiv (10)

CHILL OUT



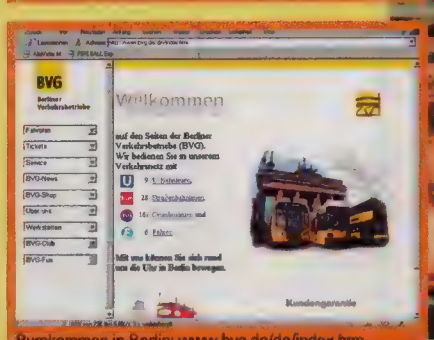
Hunger? Durst? www.BerlinOnline.de/kultur/essen_und_trinken/

Zimmer frei? www.protouristik.de

Wenn Du nach all dem Feiern auch mal was zwischen die Zähne brauchst, bist Du bei **www.BerlinOnline.de/kultur/essen_und_trinken/** gut beraten. Der Gastro-Ratgeber des Berliner Stadtmagazins „Tip" vereinfacht die Suche nach Kneipen und Restaurants in den verschiedenen Stadtteilen.

Wie man in Berlin am besten von A nach B kommt, verrät die Seite des Berliner Nahverkehrs **www.bvg.de/de/index.htm**. Sie enthält Streckennetz und Fahrplan von S-, U- und Straßenbahnen. Am besten druckst Du Dir den Streckenplan vor der Reise nach Berlin aus und nimmst ihn mit.

Wer nicht die ganze Nacht durchfeiern will oder noch ein paar Tage länger in Berlin bleibt, ist für Übernachtungstips dankbar. Auf der Seite **www.protouristik.de** kannst Du online Zimmer buchen und Gesuche für Übernachtungsmöglichkeiten aufgeben.



Rumkommen in Berlin: www.bvg.de/de/index.htm

Die eigene Homepage

Teil 5: Imagemaps

Raffiniert und elegant: Wenn Du ein Bild in eine Imagemap verwandelst, kannst Du mit einfachen Mausklicks darauf andere HTML-Seiten ansteuern.

Schon in den ersten Teilen des Web-Design-Kurses hast Du gelernt, daß man ein Bild verlinken kann – dann führt ein Mausklick auf das Bild auf eine andere HTML-Seite. Noch spannender wird das Verlinken von Bildern, wenn Du einzelne Teilbereiche des Bildes unterschiedlichen Querverweisen zuordnest. Dafür mußt Du das Bild in verschiedene Regionen einteilen, die alle einzeln anklickbar sind. Ein solches Bild nennt man Imagemap. Wörtlich übersetzt heißt das „Bilderkarte". Am einfachsten stellst Du Imagemaps mit dem Programm „Map This!" her. Du kannst es auf der Seite *www.5star-shareware.com* kostenlos als Freeware downloaden. Imagemaps sind aber auch ohne spezielles Programm machbar. Achte dann besonders auf den Quellcode und unseren Info-Kasten.

1. Seite vorbereiten

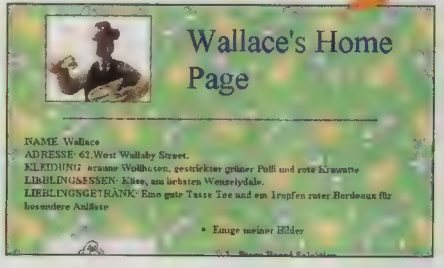
● Eine Imagemap ist eine elegante Lösung, um HTML-Seiten miteinander zu verbinden. In diesem Online-Kurs hast Du bereits eine Homepage für Wallace und eine zweite für Gromit gebaut. Verknüpfe die beiden nun über eine Einstiegsseite – auf sie stellst Du unser Bild von Wallace und Gromit, das zu einer Imagemap werden soll. Dann führt ein Klick auf Wallace zu seiner Homepage, ein Klick auf Gromit zur Seite Gromits.

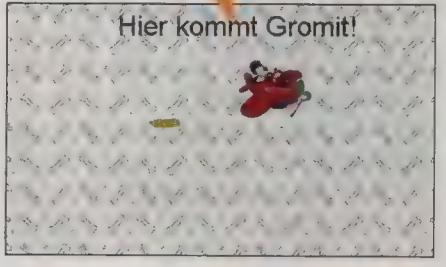
● Das Bild für die Imagemap von Wallace und Gromit findest Du in AOL unter dem Kennwort SCREENFUN oder auf der Seite *www.aardman.com*. Speichere es in das Verzeichnis, in dem auch alle anderen Bilder für Deine Homepage liegen.

● Lege nun in einem Texteditor eine einfache HTML-Seite mit der Überschrift „Wallace und Gromit" und dem Bild darunter an (wie rechts). Der Quellcode für diese einfache Seite steht links.

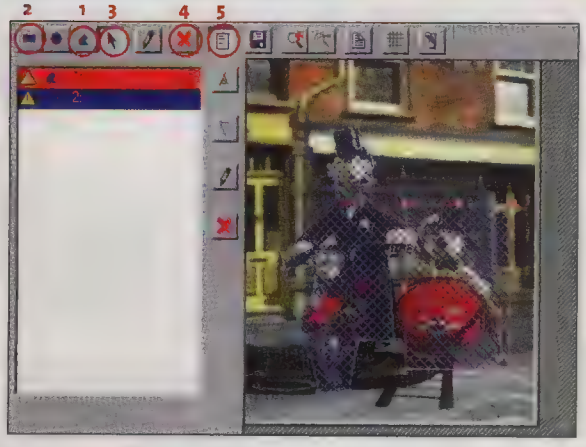
Quellcode

```
<HEAD>
        <TITLE>Imagemap</TITLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor="White">
<center><font size="+7">Wallace
und Gromit</font>
<p>
<img src="pics/imagemap.jpg"
width=247 height=301 border=0>
<p></center>
</BODY>
</HTML>
```





Mit der neuen Einstiegsseite (o.) verbindest Du die bereits gebauten zwei Seiten (l., r.). Das Foto soll eine Imagemap werden. Dann führt ein Mausklick auf Wallace zu „Wallace's Home Page", ein Klick auf Gromit zu Gromits Seite



Mit der Software „Map This!" kannst Du Bildbereiche leicht festlegen. Dazu nimmst Du die geometrischen Symbole aus der Menüleiste. Markierte Bereiche sind im Bild schraffiert dargestellt. Links daneben hast Du eine Liste aller definierten Bildbereiche

2. Bildbereiche festlegen

● Starte das Programm „Map This!".

● Öffne das Bild von Wallace und Gromit für die Imagemap mit „File – New".

● Du hast drei verschiedene Möglichkeiten, Gebiete im Bild zu markieren: mit einem Rechteck, einem Kreis oder einem Polygon (Vieleck). Für genaue Konturen nimmt man das Polygon.

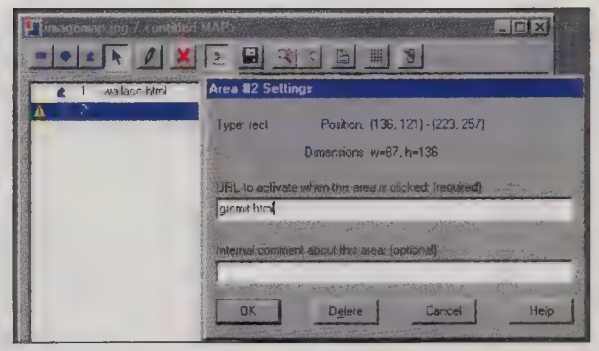
● Klicke auf das Polygonzeichen (1) und fahre mit der Maus die Konturen von Wallace nach. Bei jedem Richtungswechsel mußt Du einmal mit der Maus klicken. Wenn Du mit der Linie zum Anfangspunkt zurückkommst, ist das Polygon geschlossen und der Bereich somit fertig markiert.

● Um auch die Rechteck-Funktion zu testen, markierst Du Gromit mit einem Rechteck. Klicke dazu auf das Rechteck-Symbol (2) und ziehe die Form mit der Maus über Gromit. Die beiden markierten Bereiche über Wallace und Gromit werden schraffiert dargestellt.

● Klicke auf den Pfeil (3), um die Formen noch zu korrigieren. Du kannst sie an den Eckpunkten verschieben oder in Form ziehen. Mit dem Kreuz (4) lassen sich definierte Bereiche auch wieder komplett löschen.

● Klicke auf „Show Area List" (5) für eine Auflistung der definierten Gebiete. Du siehst sie jetzt auf der linken Seite.

Text: Christiane Strobel · Fotos: EHAPA (6)



Klicke in der Liste den jeweiligen Bildbereich an, der verlinkt werden soll. Im Eingabefenster gibst Du dann die Datei an, auf die der Link führt. Für Bereich 2 ist das hier die Gromit-Seite, also „gromit.html"

3. Links angeben

● Jedem der beiden im Bild festgelegten Bereiche soll eine HTML-Seite zugeordnet werden. Doppelklicke dazu im Bild in eine der markierten Regionen oder klicke den Bereich in der Liste links an. Ein Eingabefenster für die Links erscheint.

● Gib das Verzeichnis und den Namen des HTML-Dokuments an, auf das der Link führen soll. Der Markierung um Wallace ordnest Du die Homepage von Wallace zu, also „wallace.html". Gromit verweist auf „gromit.html", also die Seite mit der Gromit-Animation.

● In der Liste links im Programmfenster siehst Du, welcher Link zu den einzelnen Bildbereichen jeweils eingetragen wurde. Klicke in den Bereich, um Änderungen vorzunehmen.

4. Imagemap speichern

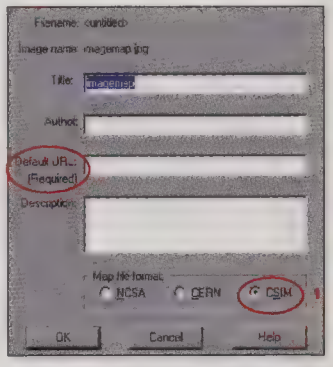
● Klicke auf „Speichern" und gib der Imagemap einen Namen. In unserem Beispiel heißt sie „imagemap". Kreuze dabei die Option „CSIM" an (1).

CSIM steht für „Client Side Image Map" und bezeichnet die heute am weitesten verbreitete Sorte von Imagemaps. „Client Side" bedeutet, daß der Quellcode für die Imagemap direkt in die HTML-Seite geschrieben wird und dann vom Browser interpretiert werden kann. Die anderen Arten von Imagemaps sind veraltet und brauchen Dich nicht zu kümmern.

● Lasse das Feld „Default URL" (2) leer und bestätige diese Option auch bei erneuter Nachfrage des Programms.

● Wähle aus, in welches HTML-Dokument Deine Imagemap gespeichert werden soll. In unserem Beispiel ist das die anfangs extra dafür gebaute Seite „Einleitung.html". Jetzt wird der Quellcode der Imagemap automatisch in den Quellcode dieser Einleitungsseite eingefügt.

● Schließe das Programm „Map This!".



Beim Speichern klickst Du das Feld „CSIM" an, gibst der Imagemap einen Namen und läßt das Feld „Default URL" leer

Quellcode

```
<HTML>
<HEAD>
        <TITLE>Imagemap</TITLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor="White">
<center><font size="+7">Wallace und Gromit</font>
<p>
<img src="pics/imagemap.jpg" width=247 height=301 border=0 usemap="#ima-
gemap">
<p></center>
<MAP NAME="imagemap">
<AREA SHAPE=POLY
COORDS="72,59,76,83,70,88,71,95,75,98,74,106,77,114,30,161,31,174,49,172,55,170,59,
188,50,203,45,216,47,231,55,247,62,277,87,277,95,233,125,234,120,160,145,158,143,143,1
01,108,108,101,104,93,108,86,103,76,93,55,72,59" HREF="wallace.html">
<AREA SHAPE=RECT
COORDS="136,121,223,257"
HREF="gromit.html">
</MAP></BODY>
</HTML>
```

5. Imagemap einbauen

● Starte Deinen Editor und lade das HTML-Dokument der Einleitungsseite.

● Mit **usemap="#imagemap"** sagst Du dem Browser, daß dieses Bild die Imagemap mit dem Namen „imagemap" verwenden soll.

● „Map This!" hat den Quellcode für die Imagemap automatisch unten in die Seite eingefügt. Ohne ein Imagemap-Programm müßtest Du die folgenden Tags von Hand eingeben.

● **<map name="">** markiert den Beginn des Imagemap-Quellcodes.

● **<area shape=>** bedeutet, daß jetzt ein bestimmter Bildbereich definiert wird. Möglich sind folgende Attribute: **shape=**rect für Rectangle, also Rechteck, **shape=**poly für Polygon oder aber **shape=**circle für Kreis.

● **Coords=""** bestimmt die genauen Koordinaten des jeweiligen Bildbereichs. Bei einem Polygon wie dem Umriß von Wallace sind das eine ganze Menge. Bei einem Rechteck sind es nur die linke obere und die rechte untere Ecke des Rechtecks.

● Mit **href=""** wird der Link festgelegt, das heißt, wohin der Bildbereich bei einem Mausklick verweisen soll.

Verlinke Bereich 1 auf die Homepage von Wallace und Bereich 2 auf die Seite mit der Gromit-Animation. Beide hast Du im Online-Kurs bereits gebaut.

● **</map>** beendet den Quellcode für die Imagemap.

● Speichere den Quellcode und lade die Seite in den Browser. Fertig ist die Seite mit der Imagemap. Wallace und Gromit sind jetzt einzeln anklickbar und führen Dich auf ihre beiden Seiten.

Das lernst Du in der nächsten Folge

Teil 6: **Frames:**
So teilst Du Deine Seite sinnvoll auf.

Die bisherigen Kurs-Teile verpaßt?

Teil 1-4: *Du kannst sie auch als Kopie erhalten. Schicke einen Brief mit adressiertem Rückumschlag (Standard-Brief) an:* ***BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Online-Kurs", Postfach 200221, 80002 München***

INFO

Imagemaps ohne „Map This!" machen

Alle Tags für den Imagemap-Quellcode kannst Du von Hand in die HTML-Seite schreiben. Schwierig ist dabei nur, die Koordinaten für die Bildbereiche zu bestimmen. Lade das Bild dazu in das Grafikprogramm Paint Shop Pro 5.0 – als Shareware unter *www.jasc.com* zu finden.

Bewege dort die Maus an die Punkte des Bilds, die die Ränder eines Bereichs markieren sollen. In der unteren Leiste von Paint Shop Pro werden immer die Koordinaten eines Bildpunkts angezeigt. Notiere diese Koordinaten und übertrage sie einfach in den HTML-Code.

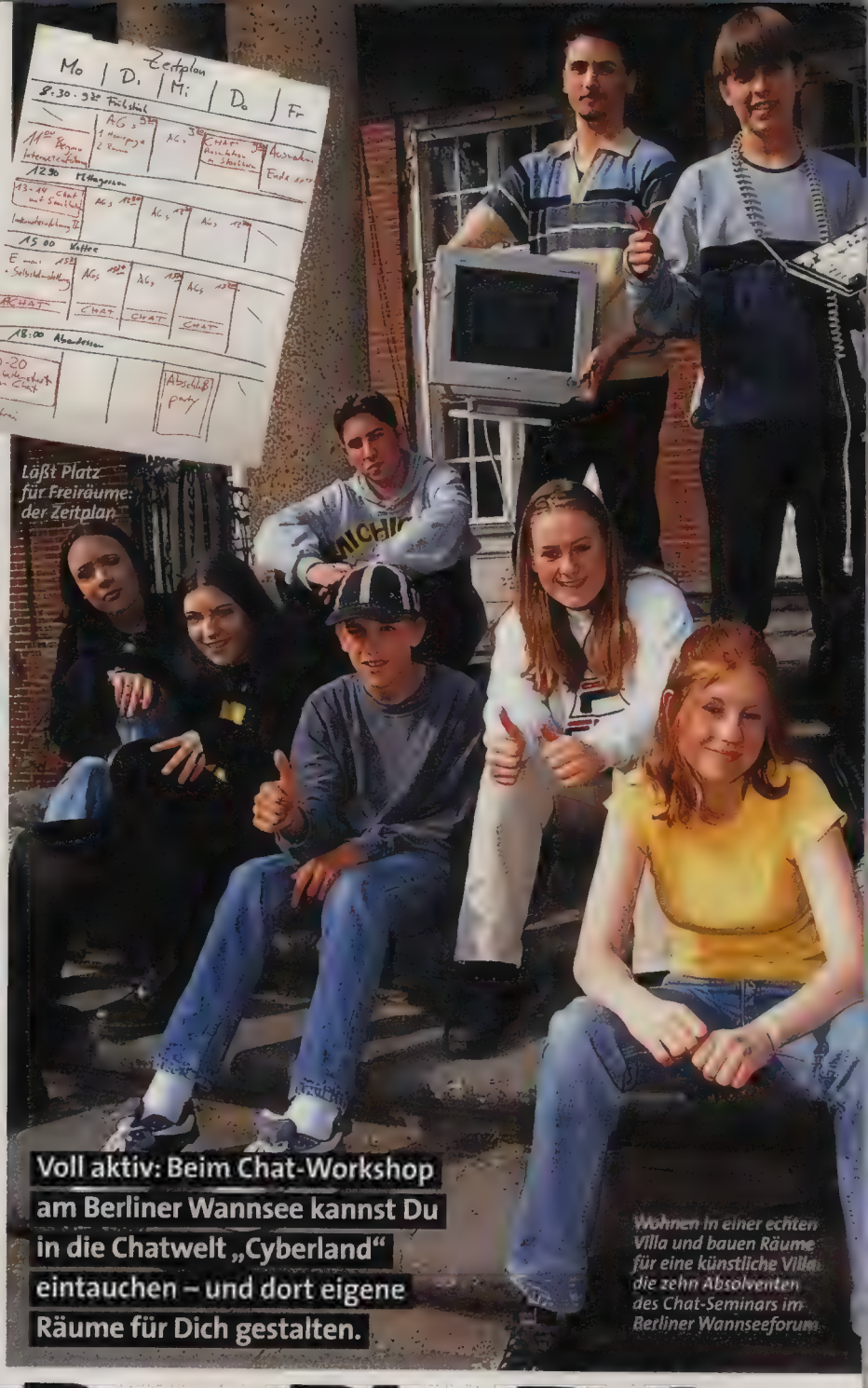
Der Schauplatz: In dieser alten Villa am Wannsee finden die Chat-Seminare statt – Alle zehn Akteure des zweiten Workshops haben sich abgedrehte Chat-Namen gegeben (o.)

Teilnehmerinnen
Thanh – Athen
Nicole – Nac
Yvonne – Speedy
Nadine – Sunny
Tina – Sonnyn
Timo – the GENIUS
Paul – Stonecold
Sebastian – Nachtwurm
Johanna – Tuggy
Nina – Fluffy
Micha – Ziggy
Sebastian – Commander

Die Macher: Seminarleiter Michael Lange (l.) leitet den Chat-Workshop in der Berliner Jugendbildungsstätte Wannseeforum. Tina (r.) war diesmal als Betreuerin der Mädchen mit dabei

In der großen Runde: Jeden Morgen setzen sich die Chatter zur Lagebesprechung zusammen und planen ihren Tag. Hier kann jeder sagen, was er gut findet und gerne machen möchte

Läßt Platz für Freiräume: der Zeitplan



Voll aktiv: Beim Chat-Workshop am Berliner Wannsee kannst Du in die Chatwelt „Cyberland" eintauchen – und dort eigene Räume für Dich gestalten.

Wohnen in einer echten Villa und bauen Räume für eine künstliche Villa: die zehn Absolventen des Chat-Seminars im Berliner Wannseeforum

Bau Dir Deine

In Aktion: Mit einer digitalen Kamera macht Chatter Sebastian Fotos für neue Chaträume. Später bearbeitet er sie noch mit einem Grafikprogramm

Mit der digitalen Kamera nehme ich Bilder auf. Die bauen wir später selber in die Chaträume ein.

Pausen-Spaß beim Kickern und Spachteln

Tooor! In den Unterrichtspausen gibt es jede Menge Gelegenheit zum Relaxen. Die beiden Sebastians liefern sich mit Paul (M.) und Nina ein heißes Match beim Kickern

Chaos in der Bude: Während der Woche, die der „Cyberland"-Workshop dauert, hausen die Seminarjungs in bewährter Jugendherbergs-Atmosphäre

Der Workshop: Alle gestalten ihre Chaträume so, wie sie wollen. Betreuer Michael Lange hilft

Das Tor zur Chatwelt: Die kunterbunte Villa ist der Eingangsraum zum „Cyberland". Sie wurde im ersten Workshop gestaltet

INFO

Interesse am Chat-Seminar?
Das nächste Seminar findet voraussichtlich im Juli statt. Nähere Informationen erhältst Du bei: Michael Lange, Wannseeheim für Jugendarbeit, Hohenzollernstr. 14, 14109 Berlin, Tel: 030/8 06 80-0. Pro Tag kostet der Spaß 25 Mark inklusive Übernachtung und Essen.

Eingang zum „Cyberland"
Den Eingang zum „Cyberland" findest Du auf der Webseite *www.wannseeforum.de/cyberland*

Ein neuer Raum im „Cyberland": Zwei Teilnehmer haben eine Kuschelecke gebaut. Der Smiley auf dem Sessel ist ein Chatter

Vom Flur geht es in die anderen Räume der Villa. Besucher haben immer die Gestalt eines Smileys

eigene Welt!

Nein, jetzt nicht! Jetzt müssen wir chatten!" Nina und Johanna sind kaum vom PC wegzukriegen. In ihrem selber gestalteten Chatraum treffen sie sich mit ein paar Jungs aus Schweden. Zwei Sessel und ein kleiner Tisch stehen auf dem Bildschirm – der ideale Raum für einen kleinen Flirt.

Nina und Johannas Raum ist ein neuer Teil der Chatwelt „Cyberland", die sich auf der Webseite *www.wannseeforum.de/cyberland* befindet. **„Cyberland" ist eine Welt im Internet, die Du ansurfen kannst, um Dich mit anderen Leuten zu treffen und zu unterhalten, also zu „chatten".** Die Chatwelt entstand während eines Workshops in der Berliner Jugendbildungsstätte Wannseeforum und wird dort nach und nach vergrößert. Nina, Johanna und ihre Freunde nehmen am zweiten Chat-Workshop teil. Eine Woche lang lernen sie in einer alten Villa am Wannsee, wie man eigene Räume für die Chatwelt „Cyberland" gestaltet.

Mit Rat und Tat steht ihnen Seminarleiter Michael Lange zur Seite. Er erklärt: „Wer eigene Chaträume gestalten will, muß sich vor allem mit Bildbearbeitung auskennen." Zumindest ist das so, wenn man die Chat-Software „The Palace" verwendet. Sie ist die technische Grundlage vom „Cyberland". Während andere Chats nur aus reinem Text bestehen, ermöglicht „The Palace" die grafische Darstellung von Chaträumen.

Die „Cyberland"-Räume bestehen aus großen Grafiken, die meistens aus verschiedenen Einzelteilen zusammengesetzt werden. „Zum Beispiel fotografieren wir mit einer digitalen Kamera die Umgebung", erklärt der 13jährige Sebastian. „Die Fotos bearbeiten wir mit dem Grafikprogramm Photoshop." So ist auch der Flur in der „Cyberland"-Villa entstanden. Wie jeder Chatter seinen eigenen Raum dort gestalten will, bleibt ihm überlassen. Wichtig ist vor allem eines: der Spaß beim Bauen.

Fröhliches Gespachtel. Im Speisesaal stärken sich die Chatter für die nächste Seminar-Runde. Der letzte muß den Tisch abräumen

Ein Herz & eine Seele: Die Freundinnen Nina und Johanna treten im Chat als eine Person auf

Text: Christiane Strobel · Fotos: Hans-Bernhard Huber (16)

Im Weltall ist die Hölle los: Ein Mega-Asteroid nimmt Kurs auf die Erde. Bruce Willis und seine Mannen fliegen ins All, um das Killergeschoß aufzuhalten.

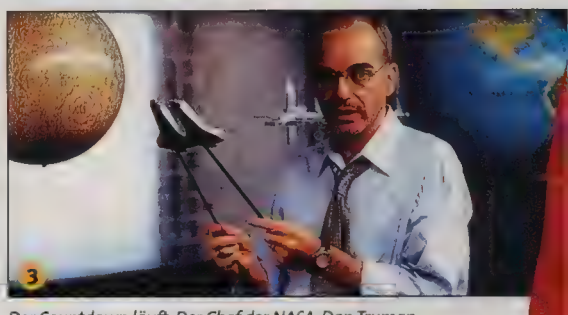
Liv Tyler spielt Grace, die schöne Tochter von Harry S. Stamper

Ben Affleck spielt A.J. Frost: die große Liebe von Grace

Armageddon

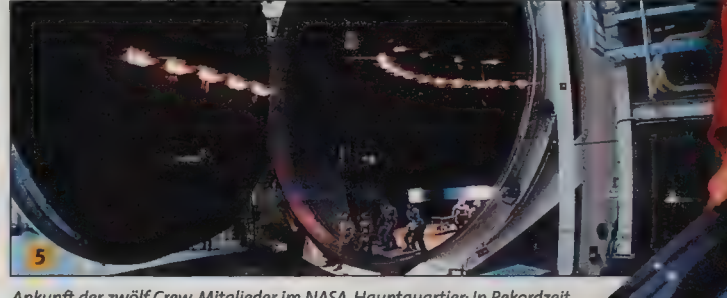
Oh, guck mal, Schatz! Noch sind die Leute fasziniert: Am Himmel beobachten sie den Anflug kleinerer Asteroide auf die Erde. Sie wissen nicht, daß es die Vorboten einer weltweiten Bedrohung sind

Gleich knallt's: Stamper bohrt im Atlantik nach Öl und ist tödlich sauer auf A.J. Frost, den er mit seiner Tochter im Bett erwischt hat



Der Countdown läuft: Der Chef der NASA, Dan Truman, erfährt, daß ein Asteroid von der Größe Texas' Kurs auf die Erde genommen hat. Kollision: in 18 Tagen

Ein wilder Haufen: Die Tiefbohrspezialisten um Harry S. Stamper werden angeheuert, um den Asteroiden im All zu stoppen



Ankunft der zwölf Crew-Mitglieder im NASA-Hauptquartier: In Rekordzeit soll das Chaosteam um Stamper zu Astronauten ausgebildet werden. Das Ziel: Installation einer Nuklearbombe auf dem Asteroiden

Liebe im Schatten des Asteroiden: Nachdem sich Papa Harry beruhigt hat, schenkt A.J. seiner Flamme Grace kurz vor dem Abflug ins All einen Verlobungsring

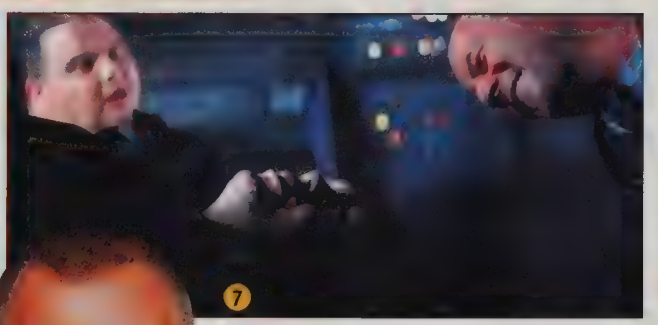
Asteroiden, Meteoriten und Kometen

ASTEROIDEN oder auch Planetoiden sind kleine Himmelskörper des Sonnensystems. Sie bewegen sich auf elliptischen Bahnen um die Sonne. Ihre Durchmesser variieren zwischen 125 m und 1000 km. Die meisten Asteroiden-Bahnen liegen zwischen Mars und Jupiter. Ein paar schneiden die Erdumlaufbahn.

METEORITEN sind von Planetoiden oder Kometen stammende Körper, die in die Erdatmosphäre eindringen und die Leuchterscheinung Meteor auslösen. Man unterscheidet Stein- und Eisen-Meteoriten. Der Erdeinfall eines Meteoriten von 10 m Durchmesser besäße die Wirkung einer Hiroshima-Bombe. Meteoritenkrater: das Nördlinger Ries (23 km Durchmesser, 200 m tief. Resultat vergleichbar mit der Sprengkraft von 1000 Wasserstoffbomben).

Kometen sind Himmelskörper, die während ihres Aufenthaltes im Innern des Sonnensystems Schweife bilden. Sie bestehen aus Kern, Koma und Schweif. Der berühmteste: Hale-Bopp.

Harrys Freund: Steve Buscemi ist Rockhound



Stamper steht Kopf: Die Nummer mit der Schwerelosigkeit in der Raumkapsel ist gar nicht so einfach! Aber das wird schon!

Mission: Impossible! Die Jungs sind auf dem Asteroiden gelandet und machen sich auf den Weg, das Monstergestein anzubohren. Sie wollen in seinem Inneren einen nuklearen Sprengsatz deponieren

Böse: Die Mission geht daneben. Stamper verabschiedet sich via Funk von Tochter Grace

Selbstmordkommando: Stamper bleibt auf dem Asteroiden allein zurück, um das Ding doch noch zu sprengen. Er hat keine Überlebenschance – oder doch?

Rauhbein Bruce Willis ist Harry S. Stamper: eifersüchtiger Papa von Grace und cleverer Kopf der Weltraum-Crew

Dieser Tag auf der Ölplattform mitten im Atlantik ist leider keiner von Harry Stampers' (Bruce Willis) besten Tagen: Erst demonstriert ein Greenpeace-Schiff gegen seine Bohrungen. Kurz darauf erwischt er seinen Angestellten A.J. Frost (Ben Affleck) mit seiner Tochter Grace (Liv Tyler) im Bett. Und ein echter Mist-Tag wird's, als NASA-Abgeordnete Stamper und seine zwölfköpfige Crew einfach einsacken und ins NASA-Hauptquartier fliegen.

Denn während Harry Stamper seinen Kleinkrieg gegen Greenpeace und A.J. führte, raste eine Asteroidenwolke auf die USA zu. Die enthauptete Wolkenkratzer wie das Empire State Building, ließ Straßenzüge explodieren und Autos durch die Luft fliegen und eine Massenpanik ausbrechen.

Es naht „Armageddon – Das Jüngste Gericht". Die Asteroidenwolke ist nur sein Vorbote. Ein Asteroid von der Größe Texas' rast mit einer Geschwindigkeit von 36.000 Kilometern pro Stunde Richtung Erde. Bis zur alles vernichtenden Kollision bleiben 18 Tage.

Stamper, Experte für Tiefenbohrungen, wird mit seinem Chaotenteam zu einer Kamikaze-Tour ins All geschossen: Die Jungs sollen auf dem Asteroiden landen, ihn anbohren und in ihm eine Nuklearbombe installieren. Deren Detonation soll die Richtung des Killergeschosses ändern.

Ob es gutgeht, wissen die Actionspezialisten und „The Rock"-Macher, Produzent Jerry Bruckheimer und Regisseur Michael Bay. Alle anderen bangen noch, denn bis Redaktionsschluß waren erst 50 Minuten des Spektakels fertig. Die aber hatten es in sich. Schneller und spannender als der Vorgänger „Deep Impact", ist „Armageddon" ein echter Weltraum-Thriller.

Um die Story möglichst realistisch auf die Leinwand zu bannen, holte sich Jerry Bruckheimer einen NASA-Wissenschaftler als Berater und zog mit seinem Team nach Cape Canaveral in Florida. Dort filmte er mit 15 Kameras den Start des echten Space-Shuttles „Atlantis" im Mai 1997.

Das Aufwendigste sind aber die Weltraum-Szenen. 13 Studios arbeiteten an Spezialeffekten wie Asteroiden-Einschlägen, Explosionen und Asteroiden-Schutt. Unter anderem die Firma Dream Quest: Sie entwickelte die 3D-Sequenzen für den Asteroiden-Anflug, während sich Pat McClung – ein Veteran von Digital Domain und ILM – auf die Miniaturnachbauten konzentrierte.

So filmten er und sein Team den Flieger und den Asteroiden als Miniaturen vor grünem Hintergrund und legten sie dann auf die 3D-generierten Computerbilder. Anschließend wurden die Szenen mit Michael Bays „dramatischen Kameraschwenks" kombiniert. Das Ergebnis beeindruckt. Hoffen wir, daß der Rest hält, was die ersten Minuten versprechen: unterhaltsames Action-Kino. Den Titelsong übrigens steuerte Liv Tylers Papa mit seiner Band Aerosmith bei.

Action 2 | Spannung 2 | Anspruch 2

Armageddon

Weltraum-Thriller/USA

Start: 16.7. | ab 12 Jahre beantr.

http://us.imdb.com/Title?Armageddon+(1998)

Darsteller: Bruce Willis, Liv Tyler, Ben Affleck, Steve Buscemi, Billy Bob Thornton

Gute Jungs kommen in den Himmel. Da entschärfen sie einen Monster-Asteroiden

2

Text: Angelika Buscha · Fotos: Everett Collection (5), Frank Masi/Jerry Bruckheimer Inc. (7), Photofest (3)

Eine Hochzeit zum Verlieben

Es leben die 80er Jahre! Knallige Love-Story in Bonbonfarben mit super Hits von Bowie bis Nena.

① *Fast in Weiß: Auf fremden Hochzeiten kann Kellnerin Julia (Drew Barrymore, M.) schon mal für ihre eigene üben...*

Serviert das Glück auf dem Silbertablett: Kellnerin Julia

② *Gastauftritt: Steve Buscemi („ConAir") singt erbärmlich*

③ *Girls-Talk: Mit Busenfreundin Holly (Christine Taylor, r.) kann Julia ihre Hochzeit viel besser planen als mit Glenn, ihrem Zukünftigen*

④ *Echtes Idol: Rocker Billy Idol soll persönlich seinen Segen geben*

Vor Techno, Handys und Cyberspace gab es eine Zeit, die sich vor allem durch die Knallfarben Rosa, Lila und Gelb auszeichnete. Das waren die 80er Jahre. **Damals hießen Clubs noch Discos, die Musik kam von Lionel Richie oder Billy Idol, und sogar Nena war in Amerika ein Superhit.**

In dieser Zeit spielt die knallige Love-Story: Robbie (erstklassig: Star-Komiker Adam Sandler) ist Musiker. Ein ziemlich guter sogar. Nur merkt's keiner. Also singt und tanzt Robbie als Entertainer auf allen Hochzeiten – nur auf seiner eigenen nicht, weil die Braut nämlich einfach nicht zur Trauung kommt. Und statt fröhlicher Lieder singt der liebeskranke Robbie plötzlich nur noch traurige Songs.

Bei einem Auftritt lernt der Sänger die Kellnerin Julia kennen – sehr süß: Drew Barrymore („Bad Girls", „Batman Forever"). Die steckt gerade in Hochzeitsvorbereitungen mit einem arroganten Yuppie (auch eine Erfindung der 80er). Glenn ist ein ziemlicher Mistkerl, der ständig andere Mädels anbaggert. Wir ahnen, was kommt: **Robbie und Julia verlieben sich. Aber erst, nachdem sie sich durch alle Superhits der damaligen Zeit gesungen haben und Rockstar Billy Idol seinen persönlichen Segen dazu gegeben hat.**

In den USA war die Komödie ein absoluter Hit. Und spätestens, wenn Drew Barrymore „99 Luftballons" singt, ist eins klar: Die 80er Jahre werden garantiert der nächste Megatrend (unbedingt den Soundtrack kaufen).

Text: Christine Mortag

⑤ *Amors Pfeil: Sänger Robbie (Adam Sandler) lernt Julia auf einer fremden Hochzeit kennen*

⑥ *Flotter Dreier: Robbie stellt fest, daß man auch mit Mädchen einen lustigen Abend haben kann*

⑦ *Großer Tag: Aber – sieht so eine glückliche Braut aus?*

⑧ *Let's move: Das „Saturday Night"-Fever ergreift alle*

⑨ *Ende gut, alles gut: Nach Startschwierigkeiten und etlichen Turbulenzen haben sich Julia und Robbie doch noch gefunden*

Action	Spannung	Spaß
5	5	1

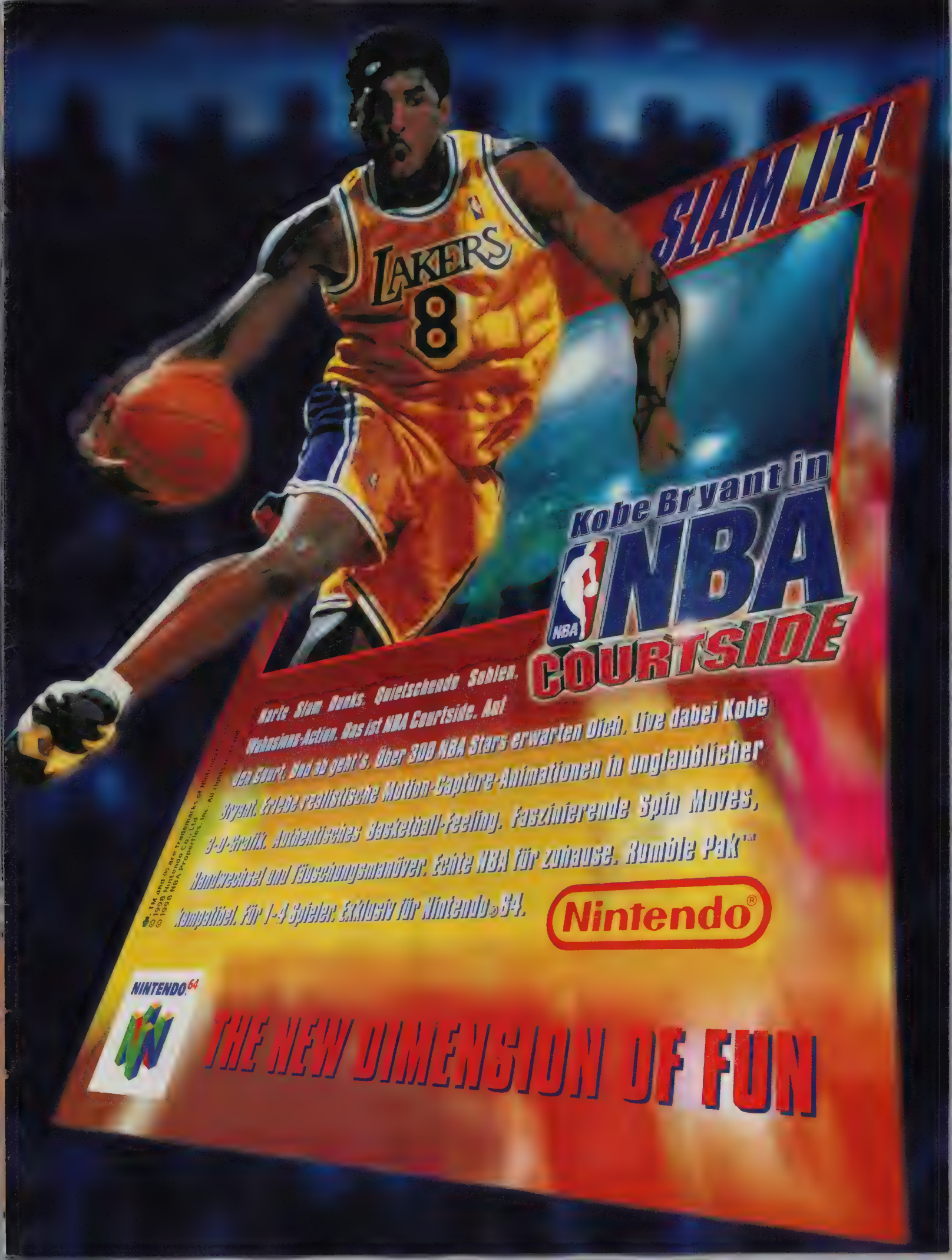
Eine Hochzeit...
Komödie/USA

Start: 25.6.
ab 12 Jahre

http://www.kinowelt.de

Gute-Laune-Film mit super Musik, der Lust auf Sommer, Sonne und Verlieben macht

2


SLAM IT!
Kobe Bryant in
NBA
COURTSIDE
Harte Slam Dunks. Quietschende Sohlen. Wahnsinns-Action. Das ist NBA Courtside. Auf den Court. Und ab geht's. Über 300 NBA Stars erwarten Dich. Live dabei Kobe Bryant. Erlebe realistische Motion-Capture-Animationen in unglaublicher 3-D-Grafik. Authentisches Basketball-Feeling. Faszinierende Spin Moves, Handwechsel und Täuschungsmanöver. Echte NBA für zuhause. Rumble Pak™ kompatibel. Für 1-4 Spieler. Exklusiv für Nintendo® 64.
Nintendo®
NINTENDO 64
THE NEW DIMENSION OF FUN
™ & © 1998 Nintendo of America Inc.
© 1998 Nintendo Co., Ltd.
NBA Properties, Inc. All rights reserved.

IN KÜRZE

Zugvögel

Road Movie · **Start 9.7.**
ab 12 Jahre beantr.

Hobby-Fahrplanspezialist (Joachim Król) fährt nach Finnland zum Wettbewerb. Nicht ahnend, daß er ein Mordverdächtiger ist. 3

Grease

Musikfilm · **Start 2.7. · ab 12 Jahre**
us.imdb.com/Title?Grease+(1978)

Olivia Newton-John, John Travolta

John Travolta im Tanzfieber: Der Langzeit-Hit von 1978 kommt aus Anlaß seines 20. Geburtstags erneut in die Kinos. 2

Ihre Majestät: Mrs. Brown

Drama · **Start 9.7. · ab 12 Jahre beantr.**
http://www.kinowelt.de

Skandal am englischen Hof: Königin Victoria (Judi Dench) überläßt die Zügel ihrem Diener

Großbritannien 1864: Queen Victoria verliebt sich nach dem Tod ihres Mannes in den Diener John Brown. Der Hof steht Kopf. 2

Freundinnen und andere Monster

Komödie · **Start 9.7. · ab 12 Jahre beantr.**

Die Mädels bilden die schärfste Gang der Schule: die „Fun Gang"

Landei Katja kommt in die Stadt und will unbedingt Mitglied der wilden „Fun Gang" werden. Die Aufnahmeregeln haben es in sich. 2

Tausend Morgen

Drama · **Start 25.6. · ab 12 Jahre beantr.**
us.imdb.com/Title?Thousand+Acres,+A+(1997)

Geschichte um drei Schwestern, eine Farm, einen Patriarchen, Inzest und Intrigen. Mit Michelle Pfeiffer und Jessica Lange. 2

Farmerin: Michelle Pfeiffer

Geld stinkt nicht

Blödeleien nonstop

Hatchett (Chris Tucker) hält sich mit kleinen Betrügereien über Wasser. Das ist nicht weiter gefährlich. Lebensgefährlich wird für ihn sein loses Mundwerk. Als er dem glücklosen TV-Reporter Russell vor laufender Kamera Hintergrundinfos verweigert und ihn auf den Arm nimmt, verpfeift der ihn bei den Bullen.

Hatchett geht in den Knast, wird aber schon bei der Überführung in einen spektakulären Befreiungscoup verwickelt. Auch da wird's brisant, weil Hatchett einfach nicht die Klappe halten kann und die Mafia-Gangster nervt. Immerhin gelingt ihm kurz vor der Erschießung die Flucht aus einem Heli, um quasi vor den Füßen des TV-Reporters zu landen. Der wird seine einzige Überlebenschance.

In dieser Action-Komödie fliegen uns Tuckers Sätze ebenso rasant um die Ohren wie die MP-Salven der Gangster. Harmloser Action-Spaß nach einem bewährtem Muster: Ein Schwarz-weißes Duo liefert sich Rededuelle.

Ich spring ja schon freiwillig. Aber bitte, erschießt mich nicht von hinten. Das gehört sich nämlich nicht!

Von Bullen und Gangstern verfolgt: Kleinganove (Chris Tucker) und TV-Reporter (Charlie Sheen, r.)

Dauergrinser Chris Tucker quatscht jeden meschugge

Gattaca

Underdog legt Elite rein

Die Zukunft sieht bitter aus: Genetisch gezüchtete „Gültige" wie Irene (Uma Thurman) bilden die Elite. Natürlich gezeugte Menschen wie Vincent (Ethan Hawke) sind die Underdogs. Vincent wendet sich an einen „Identitäten-Makler" und kauft die Identität des First-Class-Menschen Jerome (Jude Law). Dank dessen Urinproben, Blut und Haaren steigt er in der Firma „Gattaca" auf. Doch dann gibt's einen Mord, und Vincent wird verdächtigt. Düsterer Blick nach vorn.

Echter Mensch: Ethan Hawke

Nicht ganz perfekt: Genetisch gefertigte Schöne mit Herzfehler (Uma Thurman)

Action 2 · Spannung 2 · Anspruch 3

Gattaca
Sci-Fi-Thriller/USA

Start: 9.7.
ab 12 Jahre beantr.

http://us.imdb.com/Title?Gattaca+(1997)

Ziemlich übel: Die Zukunft gehört genetisch manipulierten Menschen erster Güte 2

KINO TOP 5

1. **Mr. Magoo** MIT LESLIE NIELSEN
2. **Scream 2** MIT NEVE CAMPBELL
3. **Titanic** MIT LEONARDO DICAPRIO
4. **Auf der Jagd** MIT TOMMY LEE JONES
5. **Der Mann in der eisernen Maske** MIT LEONARDO DICAPRIO

NEU AUF VIDEO

Der Morgen stirbt nie

Drama
ab 16 Jahre

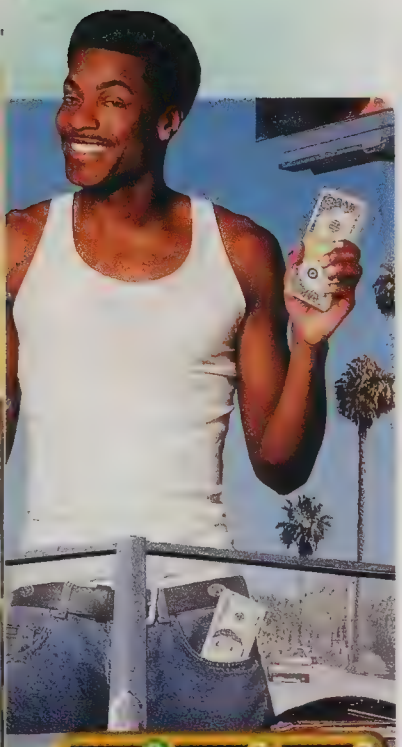
Medienzar Carver will den 3. Weltkrieg entfesseln, um die Auflage seiner Zeitung „Morgen" zu stabilisieren. Im 18. Bond-Abenteuer gibt es unter anderem eine prachtvolle Hetzjagd über die Dächer von Saigon und Michelle Yeoh, das härteste Bond-Girl aller Zeiten. Super. 1

Black Jack

Action
ab 18 Jahre beantragt

Videopremiere: Dolph Lundgren ist Bodyguard. Er hat eine Krankheit, die ihn beim Anblick bestimmter Farben handlungsunfähig macht – soll aber ein Supermodel vorm durchgeknallten Ehemann schützen. TV-Produktion, in der John Woo („Im Körper des Feindes") seine Lust an Rambazamba etwas zähmen mußte. Für Fans. 3

Text: Angelika Buscha · Fotos: Yoram Kamana/Shooting Star (2), Photofest (2), Globe Photos, Jeff Slocomb/Outline



Action 2 Spannung 4 Anspruch 3

Geld stinkt nicht
Krimi-Komödie/USA

Start: 16.7.
ab 12 Jahre beantr.

us.imdb.com/Title?Money+Talks+(1997)

Kleinganove und TV-Reporter haben die Bullen, Gangster und ziemlichen Ärger an der Backe

3

Das magische Schwert

Märchenhaft

Der widerliche Baron Ruber schickt seinen Flugdrachen nach Camelot, um dort Excalibur zu rauben, das Zauberschwert von König Artus. Das Mädchen Kayley (r.) nimmt seinen Mut zusammen und macht sich auf, Ruber zu bekämpfen. Im „Verbotenen Wald" trifft sie ein paar schräge Vögel: den blinden Garrett, den zweiköpfigen und mit sich selbst zerstrittenen Drachen Feuer und Flamme und den Angsthasen Hackschnabel. Witzig.

Immer ein wenig zu ängstlich: Hackschnabel

Action 2 Spannung 4 Spaß 1

Das magische Schwert
Zeichentrick/USA

Start: 25.6.
ab 6 Jahre beantr.

http://www.quest4camelot.com

Die Legende von Camelot: Zauberhaftes Zeichentrick-Abenteuer für die Familie

2

6 Tage, 7 Nächte

Da fliegen die Fetzen!

Der permanent alkoholumwölkte Pilot Harris (Harrison Ford) und die neurotische New Yorkerin Monroe (Anne Heche) stürzen mit Harris' altem Flugzeug über einer einsamen Südseeinsel ab. Sechs Tage und sieben Nächte befindet sich das ungleiche Paar in ständigem Überlebenskampf gegen vermeintlich wilde Tiere und Ähnliches. Der Survival-Trip hat einen Haken: Er kann sie nicht ab, und sie findet ihn zum Erbrechen blöd.

Komödienspezialist Ivan Reitman („Ghostbusters") schickt die beiden Streithähne durch ein wildverrücktes Kinovergnügen voller postkartenschöner Inselandschaften und haarsträubender Verbalschlachten.

Kannst Du nicht mal springen, ohne hysterisch rumzukreischen?

Okay, dieser Trip hält uns auf Trab! Und worüber hatten wir gerade gestritten?

Action 2 Spannung 2 Spaß 2

6 Tage, 7 Nächte
Komödie/USA

Start: 2.7.
ab 12 Jahre beantr.

http://www.movies.com/6d7n/index.

Ungleiches Paar kämpft auf einer Südseeinsel miteinander und ums Überleben

2

PROMI-TALK

Will Smith

David Duchovny

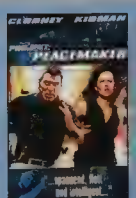
Ethan Hawke/Uma Thurman

Leonardo DiCaprio

Kate Winslet

VIDEO TOP 5

1. **Air Force One** – MIT HARRISON FORD
2. **Anaconda** – MIT JOHN VOIGHT, ICE CUBE
3. **Ballermann 6** – MIT TOM GERHARDT
4. **Volcano** – MIT TOMMY LEE JONES
5. **Ganz oder gar nicht** – MIT ROBERT CARLYLE



Projekt: Peacemaker

Action
ab 16 Jahre

Die Russen wollen ihr Arsenal an Atomwaffen verringern. Die Nuklearsprengköpfe werden im Ural geklaut. Nicole Kidman und George Clooney sollen den Schaden begrenzen. Leider wird Kidman dabei immer von zu engen Röcken behindert. Mäßig. 3

The Game

Psychothriller
ab 16 Jahre

Schocker von David Fincher („Sieben"): Van Orten (Michael Douglas) bekommt zum Geburtstag die Teilnahme an einem Spiel geschenkt, das auf ihn persönlich zugeschnitten wurde. Bis zum Schluß bleibt offen, ob's ein Spiel ist oder ihn jemand vernichten will. Spannend. 2

Top- & Geheim-Fa

Alle verbleibenden WM-Spiele auf einen Blick! In den Kästchen kannst Du die Ergebnisse eintragen

ZDF Mittwoch, 17. Juni
17.30 Chile – Österreich
Vorrunde Gruppe B
21.00 Italien – Kamerun
Vorrunde Gruppe B

ARD Donnerstag, 18. Juni
17.30 Südafrika – Dänemark
Vorrunde Gruppe C
21.00 Frankreich – Saudi-Arabien
Vorrunde Gruppe C

ZDF Freitag, 19. Juni
17.30 Nigeria – Bulgarien
Vorrunde Gruppe D
21.00 Spanien – Paraguay
Vorrunde Gruppe D

ARD Samstag, 20. Juni
14.30 Japan – Kroatien
Vorrunde Gruppe H
17.30 Belgien – Mexiko
Vorrunde Gruppe E
21.00 Niederlande – Südkorea
Vorrunde Gruppe E

ZDF Sonntag, 21. Juni
14.30 Deutschland – Jugoslawien
Vorrunde Gruppe F
17.30 Argentinien – Jamaika
Vorrunde Gruppe H
21.00 USA – Iran
Vorrunde Gruppe F

ZDF Montag, 22. Juni
17.30 Kolumbien – Tunesien
Vorrunde Gruppe G
21.00 Rumänien – England
Vorrunde Gruppe G

ARD Dienstag, 23. Juni
16.00 Italien – Österreich
Vorrunde Gruppe B
18.00 Chile – Kamerun
Vorrunde Gruppe B
21.00 Brasilien – Norwegen
Vorrunde Gruppe A
23.00 Schottland – Marokko
Vorrunde Gruppe A

ZDF Mittwoch, 24. Juni
16.00 Frankreich – Dänemark
Vorrunde Gruppe C
18.00 Südafrika – Saudi Arabien
Vorrunde Gruppe C
21.00 Spanien – Bulgarien
Vorrunde Gruppe D
23.00 Nigeria – Paraguay
Vorrunde Gruppe D

ARD Donnerstag, 25. Juni
16.00 Niederlande – Mexiko
Vorrunde Gruppe E
18.00 Belgien – Südkorea
Vorrunde Gruppe E
21.00 Deutschland – Iran
Vorrunde Gruppe F
23.15 USA – Jugoslawien
Vorrunde Gruppe F

ZDF Freitag, 26. Juni
16.00 Argentinien – Kroatien
Vorrunde Gruppe H
18.00 Japan – Jamaika
Vorrunde Gruppe H
21.00 Kolumbien – England
Vorrunde Gruppe G
23.15 Rumänien – Tunesien
Vorrunde Gruppe G

Footix ist das offizielle WM-Maskottchen

Brasilien

Ronaldo
Verein: Inter Mailand
Position: Stürmer
Geburtsdatum: 22.9.1976
Größe: 1,79 Meter

Der vierfache Weltmeister ('58, '62, '70 und '94) und Titelverteidiger gilt auch dieses Jahr wieder als Top-Favorit. Vor allem der Wundersturm mit dem Weltfußballer der Jahre '96 und '97 Ronaldo (21) und Romario (32) – zusammen 78 Länderspieltore – spielt jede Abwehr schwindlig. Dahinter wirbelt im Mittelfeld Denilson (20).

Denilson
Verein: FC Sao Paulo
Position: Mittelfeld
Geburtsdatum: 24.8.1977
Größe: 1,77 Meter

Italien

Del Piero
Verein: Juventus Turin
Position: Stürmer
Geburtsdatum: 9.11.1974
Größe: 1,73 Meter

Italiens (Champ '34, '38 und '82) Prunkstück ist die „Beton-Abwehr" um Kapitän Paulo Maldini (29), die in zehn Quali-Spielen nur zwei Tore kassierte. Für die nötige Offensiv-Power sorgt Stürmerstar Alessandro Del Piero (23), der die Kugel mit seinen gefürchteten „Bananen-Freistößen" schier aus jeder Lage versenken kann.

Maldini
Verein: AC Mailand
Position: Verteidiger
Geburtsdatum: 26.6.1968
Größe: 1,85 Meter

Frankreich

Zidane
Verein: Juventus Turin
Position: Mittelfeld
Geburtsdatum: 23.6.1972
Größe: 1,85 Meter

Bisher konnten fünf Mannschaften (Uruguay '30, Italien '34, England '66, Deutschland '74 und Argentinien '78) im eigenen Land Weltmeister werden. Die beiden Mittelfeld-Stars Zinedine Zidane (25) und Youri Djorkaeff (30) werden natürlich alles daran setzen, daß Gastgeber Frankreich am 12. Juli erstmals den WM-Pokal gewinnt.

Djorkaeff
Verein: Inter Mailand
Position: Mittelfeld
Geburtsdatum: 9.3.1968
Größe: 1,79 Meter

voriten der WM!

Im letzten Heft stellte Euch BRAVO Sport zusammen mit SCREENFUN das deutsche WM-Team vor. Hier folgen sechs weitere Favoriten.

England

Shearer
Verein: Newcastle United
Position: Stürmer
Geburtsdatum: 13.8.1970
Größe: 1,80 Meter

Mit dem EM-'96-Torschützenkönig Alan Shearer (27, in 39 Länderspielen 18 Knaller) hat das Mutterland des Fußballs einen der besten Stürmer Europas. Bei der „Mini-WM" voriges Jahr konnte das Team um Spielmacher Paul Gascoigne (31) Frankreich und Italien besiegen. Jetzt will England zum zweiten Mal nach 1966 Weltmeister werden.

Gascoigne
Verein: Middlesborough
Position: Mittelfeld
Geburtsdatum: 27.5.1967
Größe: 1,78 Meter

Argentinien

Batistuta
Verein: AC Florenz
Position: Stürmer
Geburtsdatum: 1.2.1969
Größe: 1,85 Meter

Spätestens seit dem 1:0-Testspielsieg in Brasilien am 29. März zählt der WM-Champ von 1978 und '86 zu den Top-Favoriten. Im Mittelfeld der Südamerikaner führt mit Supertechniker Ariel Ortega (24) ein „neuer Maradona" Regie, während Goalgetter Gabriel Batistuta (29, schon 41 Länderspieltore) kaum auszuschalten ist.

Ortega
Verein: FC Valencia
Position: Mittelfeld
Geburtsdatum: 4.3.1974
Größe: 1,70 Meter

Nigeria

Okocha
Verein: Fenerbahce Istanbul
Position: Mittelfeld
Geburtsdatum: 14.8.1973
Größe: 1,75 Meter

Obwohl erst zum zweiten Mal (nach '94) bei einer Endrunde dabei, gelten die spielstarken Afrikaner als Geheimfavorit. Star des Olympiasiegers '96 (3:2-Finalsieg gegen Argentinien) ist Mittelfeld-Zauberer „Jay-Jay" Okocha (24), der früher bei Eintracht Frankfurt kickte und Torjäger Daniel Amokachi (25) oft mit genialen Vorlagen füttert.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wir verlosen drei BRAVO-Käppis mit den Original-Autogrammen von Olli Bierhoff und Andi Köpke darauf. Schreibt eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Fußball-Käppi", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 22.7.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ZDF Samstag, 27. Juni
16.30 Achtelfinale 1
Sieger Gruppe B – Zweiter Gruppe A
: –

21.00 Achtelfinale 2
Sieger Gruppe A – Zweiter Gruppe B
: –

ARD Sonntag, 28. Juni
16.30 Achtelfinale 3
Sieger Gruppe C – Zweiter Gruppe D
: –

21.00 Achtelfinale 4
Sieger Gruppe D – Zweiter Gruppe C
: –

ZDF Montag, 29. Juni
16.30 Achtelfinale 5
Sieger Gruppe F – Zweiter Gruppe E
: –

21.00 Achtelfinale 6
Sieger Gruppe E – Zweiter Gruppe F
: –

ARD Dienstag, 30. Juni
16.30 Achtelfinale 7
Sieger Gruppe G – Zweiter Gruppe H
: –

21.00 Achtelfinale 8
Sieger Gruppe H – Zweiter Gruppe G
: –

ZDF Freitag, 3. Juli
16.30 Viertelfinale 1
Sieger Achtelfinale 2 – Sieger Achtelfinale 3
: –

21.00 Viertelfinale 2
Sieger Achtelfinale 1 – Sieger Achtelfinale 4
: –

ARD Samstag, 4. Juli
16.30 Viertelfinale 3
Sieger Achtelfinale 5 – Sieger Achtelfinale 8
: –

21.00 Viertelfinale 4
Sieger Achtelfinale 6 – Sieger Achtelfinale 7
: –

ZDF/ARD 7. Juli oder 8. Juli
21.00 Halbfinale 1
Sieger Viertelfinale 1 – Sieger Viertelfinale 3
: –

21.00 Halbfinale 2
Sieger Viertelfinale 2 – Sieger Viertelfinale 4
: –

ZDF Samstag, 11. Juli
21.00 Spiel um den 3. Platz
: –

ARD Sonntag, 12. Juli
21.00 Das Endspiel der XVI. Fußball-WM
: –

Text: Angelika Buscha · Fotos: Bongarts (8), Sportimage, Pandis (2), Sporting Pictures Ltd. (2), Allsport, ASA (5)

Die Programm-Highlights im Juni/Juli

Spielfilme

SAMSTAG, 20. JUNI
20.15 RTL
MEINE TEUFLISCHEN NACHBARN
SHOWVIEW: 64-7-59

Wer mordet denn da? Spießer Ray hat einen netten Hund, eine nette Frau und mysteriöse Nachbarn. Als Kumpel Walter verschwindet, eröffnet Ray eine Hexenjagd auf das irre Nachbarsvolk.

Eine Klasse für sich: Tom Hanks

SONNTAG, 21. JUNI
20.15 RTL
EINE FAMILIE ZUM KNUTSCHEN
SHOWVIEW: 762-7-792

Proll-Family im Anmarsch! Mama Flodder wird mit ihrer Brut in einer Nobelvilla untergebracht. Die reichen Nachbarn rasten aus. Die Flodders lassen sich nicht lumpen.

Die Flodders rüsten zum Klassenkampf gegen die blöden Reichen in ihrem Viertel

MONTAG, 22. JUNI
21.15 RTL 2
DIE NACKTE BOMBE 2
SHOWVIEW: 54-0-938

Klamauk: Angejahrter Agent wird reaktiviert. Die Organisation des Bösen will mit einer Freizeitwettermaschine die Menschheit kontrollieren. Das soll er verhindern.

DIENSTAG, 23. JUNI
21.15 RTL 2
CRISS CROSS – ÜBERLEBEN IN KEY WEST
SHOWVIEW: 86-2-52

Diese Kids! Goldie Hawn jobbt als Strippe-rin Tracy Cross, während ihr Junior dealt.

FREITAG, 26. JUNI
18.20 SAT 1
KAREN MCCOY – DIE KATZE
SHOWVIEW: 713-2-620

Allein unter Männern: Karen McCoy kommt nach Jahren aus dem Knast und wird von ihrem Ex-Auftraggeber erpreßt, eine Bank auszurauben. Mit Kim Basinger, Val Kilmer

Starkes Kaliber: Die Katze Kim Basinger (r.) hat Milchbubi Val Kilmer im Visier

FREITAG, 26. JUNI
20.15 ARD
MIA, LIEBE MEINES LEBENS
SHOWVIEW: 11-8-81

Dreiteiler mit Tobias Moretti, Claudia Cardinale, Don Baker u.a.
Teil 2: Mittwoch, 1.7., 20.15 (57-1-30)
Teil 3: Freitag, 3.7., 20.15 (79-7-96)
Mia, eine irische Fischerstochter, verliebt sich in Johnny (Tobias Moretti). An einer alten Affäre und tiefem Haß zwischen Mias Mutter und Johnnys Stiefvater droht das Glück zu zerbrechen. Schluchz!

SAMSTAG, 27. JUNI
20.15 RTL
KLEINE GIGANTEN
SHOWVIEW: 926-1-331

Kevin trainiert eine Kinder-Football-Mannschaft. Loser Danny stellt seine eigene Mannschaft auf, als Kevin Dannys Tochter aus dem Team schmeißt. Mit Rick Moranis.

Verrückter Kinder-Haufen wird zum Football-Team der Saison

SONNTAG, 28. JUNI
20.15 RTL
DIE KLEINEN SUPERSTROLCHE
SHOWVIEW: 923-8-003

Sweet: Die Superstrolche veranstalten ein Go-Kart-Rennen mit Hindernissen.

Go-Kart-Rennen: Knirps drückt auf die Tube

DONNERSTAG, 2. JULI
20.15 VOX
ALIEN NATION
SHOWVIEW: 932-685

Science-Fiction: Nach der Notlandung eines außerirdischen Raumschiffs mischen sich die Überlebenden unter die Einwohner von L.A. Das Zusammenleben ist nett, bis ein Kind auftaucht, das menschliche und außerirdische Gene besitzt...

FREITAG, 3. JULI
20.15 RTL 2
DREI VON GANZEM HERZEN
SHOWVIEW: 447-864

Kann ja heiter werden: Connie ist todunglücklich. Freundin Ellen hat sich von ihr getrennt. Connie heuert Joe an. Der soll Ellen verführen und dann sitzenlassen. Pech für Connie: Die zwei verlieben sich.

Lachsalven im Bett: Du sollst doch stöhnen und nicht kichern! Alec Baldwin (r.)

SONNTAG, 5. JULI
18.00 SAT 1
ZOFF IN BEVERLY HILLS
SHOWVIEW: 886-6-292

Penner will sich im Swimming Pool einer teuren Beverly-Hills-Villa umbringen, wird gerettet und stellt das Familienleben auf den Kopf.

Wer stinkt denn da? Der Hund oder Nick Nolte?

DONNERSTAG, 9. JULI
20.15 VOX
DIE BESUCHER
SHOWVIEW: 683-2-606

Fantasy-Komödie: Ein Ritter (Jean Reno) und sein Knappe gelangen durch eine Zeitreise in die Gegenwart. Hier schlagen sie sich mit verrückten Nachkommen und den Errungenschaften der Zivilisation herum.

Serie

SONNTAGS
1.00 RTL
MISSING PERSONS – AUF DER SUCHE NACH VERMISSTEN
SHOWVIEW: 735-2-024 (21.6.)

Kann man prima aufnehmen: Chicagoer Spezialeinheit fahndet nach Vermißten und spurlos Verschwundenen. Sehr realistisch.

Schwergewichtiger Leiter des Teams

SAMSTAGS
20.15 VOX
MCCALLUM – TOTE SCHWEIGEN NICHT
SHOWVIEW: 936-2-440 (20.6.)

Spannend: Der Pathologe Dr. Ian McCallum klärt in in London geheimnisvolle Todesfälle mit unorthodoxen Methoden auf.

SAMSTAGS
15.40 RTL 2
FANTASTIC JOURNEY
SHOWVIEW: 24-15-285 (20.6.)

Wissenschaftler stranden mit ihrem Schiff im Bermuda-Dreieck auf einer Insel. Dort treffen sie Menschen aus dem 16. Jahrhundert und der Zukunft!

MONTAG, 22. JUNI
19.40 RTL
GUTE ZEITEN, SCHLECHTE ZEITEN
SHOWVIEW: 498-2-735

1500. Folge (bis 21.15): Andy und Florentine heiraten, und der echte Gerhard Schröder ist dabei. Mann-o-Mann!!

Da kullern gleich die Tränen. Aber ob die Ehe fürs ganze Leben hält?

SAMSTAGS, AB 27. JUNI
15.00 RTL 2
KAMPFSTERN GALACTICA
SHOWVIEW: 584-331 (27.6.)

Hochentwickelte Maschinenwesen, die Zylonen, beherrschen im 23. Jahrhundert die Erde. Commander Adama und seine „Galactica"-Besatzung nehmen den Kampf auf.

Dirk Benedict: blond, aber nicht blöd!

MONTAGS, AB 6. JULI
15.30 RTL 2
CAMP WILDER
SHOWVIEW: 485-216 (6.7.)

Nett: Die 28jährige Ricky hat eine 8jährige Tochter und muß außerdem ihre zwei Geschwister Brody und Melissa erziehen. Und das sind zwei Satansbraten!

SAMSTAGS, AB 4. JULI
18.35 ZDF
BEI UNS DAHEIM
SHOWVIEW: 55-7-42 (4.7.)

Herzhaft geht's bei den Kronauers im schicken Eigenheim zu. Handfest wird's, wenn die Fechtners, die nervtötenden Schwiegereltern, zu Besuch kommen.

Fun

DONNERSTAG, 18. JUNI
5.30 SAT 1
FRÜHSTÜCKSFERNSEHEN: LEHRSTELLEN-OFFENSIVE
SHOWVIEW: 292-3-924

Den ganzen Tag lang geht's entspannt um Lehrstellen: Rund um die Uhr bietet Sat 1 freie Lehrstellen an. Früh einschalten!!!

SAMSTAG, 20. JUNI
20.00 VIVA
LOOP TV
SHOWVIEW: 944-01-865

Moby in New York: Er schrieb unter anderem die Filmmusik für „Heat" und „Das Fünfte Element".

Techno-Star: Moby

SAMSTAGS
20.15 PRO 7
SWITCH
SHOWVIEW: 236-759

Blödeleien: Die Show macht sich über Daily Soaps, Werbung, exaltierte Sänger, blöde Moderatoren und mehr lustig.

SAMSTAG, 20. JUNI
20.00 MTV
MTV MOVIE AWARDS
SHOWVIEW: 172-575

Zum 7. Mal aus Los Angeles: Nominiert sind unter anderem „Men In Black", „Im Körper des Feindes", die Akteure Nicolas Cage, Neve Campbell und Will Smith.

MTV-Moderator: Samuel L. Jackson

MO-FR, AB 6. JULI
20.15 SAT 1
WAIKIKI BEACH PARTY
SHOWVIEW: 764-4-705

Die Sendung „Interaktiv" geht zur Expo '98 nach Lissabon: In jeder Sendung läuft eine Party, gibt es zwei Bands und Berichte von der Expo. Moderatoren u.a.: Aleks Bechtel, Mola. Gäste u.a.:The Boyz, U 96, Pappa Bear, DJ Tonka, N.Y.C.C.

Aleks Bechtel geht mit zur Expo '98

FREITAGS, AB 26. JUNI
23.15 RTL
HAPPINESS
SHOWVIEW: 947-539 8 (26.6.)

Wieder da: die knallbunte Pointenparade mit Markus-Maria Profitlich, Dorkas Kiefer, Thorsten Feller und Witta Krüger.

MO-FR, 22.-26. JUNI
17.00 RTL
JEOPARDY! CHAMPIONS-CUP
SHOWVIEW: 28-03 (22.6.)

Jogging fürs Gehirn mit Frank Elstner: Eine Woche lang treten die neun „klügsten Köpfe" des Jahres 1997 gegeneinander an.

FREITAG, 10. JULI
20.15 SUPER RTL
DISNEYTIME
SHOWVIEW: 487-62- 300

Zwei Tage vor dem Finale der Fußball-WM moderiert Thomas Gottschalk eine „intergalaktische Fußballgeschichte".

Text: Angelika Buscha · Fotos: ASA, Gary Braasch/Tony Stone, Michael Kayser

Reportage

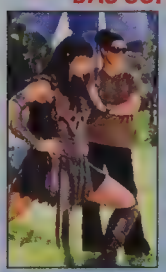
SONNTAGS, AB 21. JUNI
15.10 VOX
IM REICH DER LÖWEN
SHOWVIEW: 905-3-889

Dreiteilige Doku über die Tierwelt Ostafrikas: In den Erzählungen der Afrikaner ist der Löwe der Häuptling eines Stammes, zu dem etwa Antilopen, Gazellen und Giraffen gehören. Interessante Dokumentation, voll mit Anekdoten und Legenden.

SONNTAG, 21. JUNI
16.05 VOX
DER GÄNSEVATER
SHOWVIEW: 557-0247

Doku über William Lishmann, den „Gänsevater, der mit 18 Gänsen von Kanada aus ins 600 km entfernte Virginia aufbrach. Seine Erlebnisse waren die Vorlage zu dem Film „Amy und die Wildgänse".

SONNTAG, 28. JUNI
16.25 SAT.1
HERCULES UND XENA: DAS SUPERSPEZIAL
SHOWVIEW:786-2-225

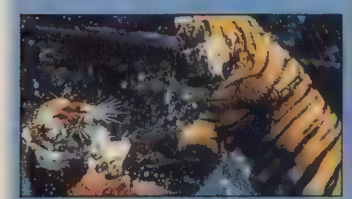


Wie der Mythos entsteht: Making of zu den Serien „Hercules" und „Xena" vom Team Sam Raimis („Tanz der Teufel") und Kevin O'Neills. Unter anderem geht's um die vielen Spezialeffekte und Action-Stunts.

Making of „Xena": Dreh in Neuseeland

DIENSTAGS, AB 23. JUNI
20.15 ZDF
WENN TIERE REDEN KÖNNTEN
SHOWVIEW:126-323 (23.6.)

Drei Jahre haben ein Wissenschaftsjournalist und ein Verhaltensbiologe Tiere beobachtet und getestet. Was denken und fühlen Tiere wirklich? Was fühlen sie, wenn sie geärgert werden? Was halten Tiere von uns Menschen?



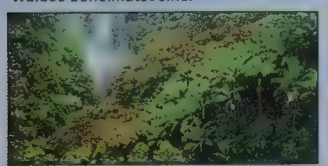
Was empfinden Tiger beim Kabbeln?

DONNERSTAG, 2. JULI
20.15 ARD
EXPEDITION INS TIERREICH
SHOWVIEW: 318-005

Diesmal geht's um die Tempelaffen von Rajahstan, einem Bundesstaat im Nordwesten Indiens. Affen werden in Indien bis heute als heilige Tiere verehrt.

DIENSTAGS
20.15 ARD
NATURZEIT: IM DUNKEL DES DSCHUNGELS
SHOWVIEW: 853-369 (26.5.)

Doku über die zahlreichen Tier- und Pflanzenarten, die unter dem dichten Blätterdach des tropischen Regenwaldes beheimatet sind.



Noch unentdeckt: viel Fauna und Flora

Sport

FUSSBALL-WM
TV-Termine aller anstehenden Spiele ab S.106

SAMSTAG, 27. JUNI
12.15 ARD
SPORTSCHAU LIVE
SHOWVIEW: 698-3-282

Übertragung von der Motorrad-Weltmeisterschaft. Großer Preis von Assen, Niederlande.

SAMSTAG, 27. JUNI
13.00 RTL
FORMEL 1: TRAINING
SHOWVIEW: 15-4-22

SONNTAG, 28. JUNI
14.00 RTL
FORMEL 1: DER GROSSE PREIS VON FRANKREICH
SHOWVIEW: 300-0-596

Großer Preis von Frankreich in Magny-Cours. Runden: 72, Distanz: 306 km, Kurslänge: 4,25 km. Letztes Jahr gewann Michael Schumacher auf Ferrari.

SAMSTAG, 11. JULI
13.00 RTL
FORMEL 1: TRAINING
SHOWVIEW: 62-3-67

SONNTAG, 12. JULI
14.00 RTL
FORMEL 1: DER GROSSE PREIS VON ENGLAND
SHOWVIEW: 161-2-400

Großer Preis von England in Silverstone. Runden: 60, Distanz: 308,406 km, Kurslänge: 5,14 km. Letztes Jahr gewann Jacques Villeneuve auf Williams-Renault.

SONNTAG, 5. JULI
15.05 ARD
SPORTSCHAU LIVE
SHOWVIEW: 860230

Übertragung vom traditionellen „Deutschen Galopp-Derby in Hamburg". Eines ist schon mal sicher: Die hanseatischen Damen tragen wie jedes Jahr Hut. Je größer, desto besser.

SAMSTAG, 11. JULI
17.00 ARD
TOUR DE FRANCE – PROLOG IN DUBLIN
SHOWVIEW: 531-10-121

Vom 11. Juli bis 2. August findet wieder das Profi-Straßenrennen Tour de France statt. Der Vorjahres-Überraschungssieger war der Deutsche Jan Ullrich.

Immer hart am Vordermann bleiben!

TERMINE:
ARD, Sonntag, 12. Juli, ab 15.05
1. Etappe: Dublin – Dublin
ARD, Montag, 13. Juli, ab 14.03
2. Etappe: Enniscorthy – Cork
ARD, Dienstag, 14. Juli, ab 14.03
3. Etappe: Roscoff – Lorient
ARD, Mittwoch, 15. Juli, ab 14.03
4. Etappe: Plouay – Cholet
ARD, Donnerstag, 16. Juli, ab 14.03
5. Etappe: Cholet – Chateauroux
ARD, Freitag, 17. Juli, ab 14.03
6. Etappe: La Chatre – Brive-la-Gaillarde
ARD, Samstag ,18. Juli, ab 14.00
7. Etappe: Meyrignac l'Eglise – Correze, Einzelzeitfahren
ARD, Sonntag, 19. Juli, ab 12.50
8. Etappe
ARD, Montag, 20. Juli, ab 14.03
9. Etappe: Montauban – Pau
ARD, Dienstag, 21. Juli, ab 9.00
10. Etappe: Pau – Luchon

Computer

SAMSTAG, 20. JUNI
14.30 WDR
COMPUTERCLUB – CLASSIC
SHOWVIEW: 222-420
http://www.wdr.de/TV/Computer-Club

1. LINUX: Wer kann umsteigen und für wen lohnt es sich?
2. Bastelprojekt LALLUS: die sprechende Maschine

SAMSTAG, 27. JUNI
14.30 WDR
COMPUTERCLUB – REPORT
SHOWVIEW: 392-114
http://www.wdr.de/TV/Computer-Club

Telearbeit: Welche Formen gibt es? Was sagen Telearbeiter über ihre Arbeitsplätze?

SONNTAG, 28. JUNI/12. JULI
15.30 B
MAXO-5
SHOWVIEW: 800-480/319-386
http://www.br-wissenschaft.de

28. Juni:
1. Glücksspiel-Zufall: Lotto, Roulette u.a.
2. Chaos Computer Club
12. Juli:
Laser: Einsatz von Lasern bei Datenübertragungen, im Showbereich, in der Chirurgie und in anderen Bereichen

DIENSTAG, 30. JUNI
20.45 HR
SKYROCK
SHOWVIEW: 850-9-189
http://www.skyrock.de

Computerprogramme fast geschenkt: das Shareware-Prinzip. Test und Vergleich, etwa mit Office-Paketen etc.

SONNTAG, 21. JUNI
16.00 3 SAT
TERRANETC@FE
Tip
SHOWVIEW: 299-7-792
http://www.terranetcafe.de

Interaktives Fernsehen:
21. Juni:
Das Gleichgewicht der Atmosphäre
28. Juni:
So wertvoll wie Gold: Süßwasser
5. Juli:
Grüne Berufe: Energietechniker, Umweltschutztechniker und andere: Welche Chancen haben sie?
12. Juli:
Wissenschaft, die Wissen schafft: Nachgefragt beim Max-Planck-Institut, der Fraunhofer Gesellschaft und weiteren
19. Juli:
Stoffkreisläufe: Vom Kostenfaktor zur Einnahmequelle: Abfalltourismus, Umweltverbrecher, Öko-Mogelpackungen

MONTAG, 22. JUNI
21.30 3SAT
NEUES... DAS MAGAZIN
SHOWVIEW: 35-14-735
http://www.3sat.com/NEUES.htm

1. Technik-CD-ROMs im Prominenten-Test. Zu Gast: Babette Einstmann
2. Angriff aufs D2-Mobilfunknetz: Wie sicher sind Geheimnummern bei Handys?
3. Besser leben mit dem PC, Teil V: Alles rund ums Haustier: CD-ROMs und Internet-Angebote im Test
4. Billiger telefonieren: Prepaid-Karten. Was ist das und wie geht's?

MONTAG, 29. JUNI
21.30 3SAT
NEUES... DIE COMPUTERSHOW
SHOWVIEW: 328-7-639
http://www.3sat.com/NEUES.htm

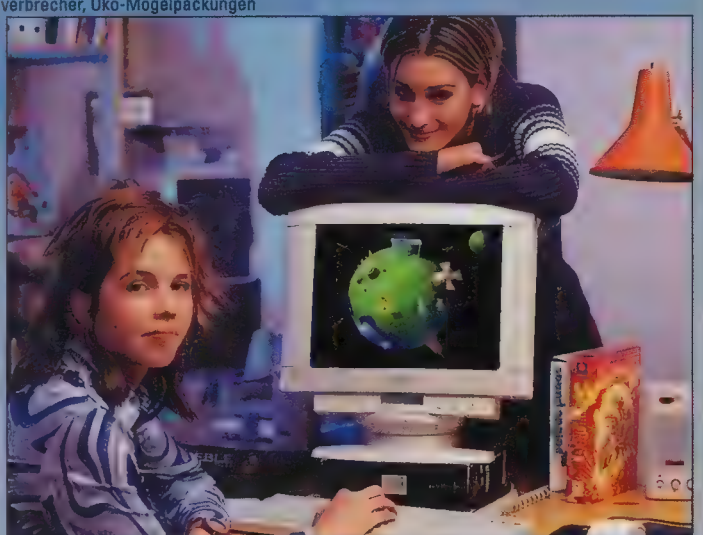
1. Die Fußball-WM. Computervernetzte Großereignisse: Taugt das Internet dazu?
2. Internet übers Fernsehen
3. Online-Shopping: Einkaufen im Internet – Tips und Fallen

MONTAG, 6. JULI
21.30 3SAT
NEUES... AUS COMPUTERREDAKTIONEN
SHOWVIEW: 160-9341
http://www.3sat.com/NEUES.htm

1. Low-Cost-Prozessoren im Test: Alternativen zu Intel
2. Das Jahr 2000: Don't Panic! So kommt Euer PC sicher ins neue Jahrtausend
3. Putzkolonne für den PC: So pflegt Ihr Euren PC richtig

SAMSTAG, 4. JULI
22.00 B ALPHA
COMPUTERTREFF
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
http://www.br-wissenschaft.de

1. Windows 98 – was bringt's?
2. USB: Universal Serial Bus. Die gesamte PC-Hardware über einen Anschluß: seine Leistung, die Vor- und Nachteile

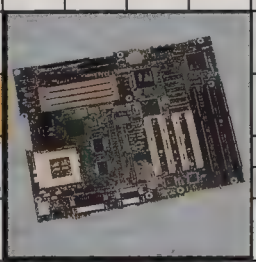


Blauer Planet? In der Live-TV-Sendung „Terranet c@fé" dreht sich alles um Mutter Erde und ums Online-Sein. Die Internet-Seiten des Cafés sind toll aufgemacht und animiert

Alle Angaben ohne Gewähr

FUN 5X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels schicken, verlosen wir fünfmal je ein **Nintendo 64**.
Sendet Eure Lösung auf einer Postkarte an:
BRAVO SCREENFUN, Stichwort: „Fun 7", Postfach 200221, 80002 München.
Einsendeschluß ist der 22.7.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



AR1620-798

Ein panischer Anruf bei der Bahndirektion: „Auf dem Bahndamm liegt ein Gleis!"
Sagt der Bahnbeamte: „Das ist auch gut so!", und legt wieder auf.
Fünf Minuten später meldet sich der gleiche Anrufer: „Jetzt haben sie den armen alten Mann überfahren!"

„Weshalb sitzen Sie eigentlich?" fragt der Gefängnisarzt neugierig.
Der Neuankömmling zuckt mit den Achseln: „Manöver der Konkurrenz."
„Wieso der Konkurrenz?"
„Ja", erklärt der Gefangene, „ich habe dieselben Fünfmarkstücke angefertigt wie der Staat!"

„Mutti, Mutti, Jochen hat in der Pause mit einem Mädchen aus meiner Klasse Doktor gespielt!"
Aber das ist doch nicht so schlimm, mein Kind."
„Na gut, Mutti, der Blinddarm mußte sowieso mal raus..."

Der Boß des Stahlkonzerns stirbt und kommt in die Hölle. Zwei Wochen danach klingelt es am Himmelstor, und der Teufel steht draußen: „Petrus, nimm mir bitte den Stahlboß ab, er hat schon drei Öfen stillgelegt, und der Rest ist auf Kurzarbeit!"

Treffen sich zwei Zapfsäulen.
Fragt die eine: „Na, wie geht's?"
Sagt die andere: „Normal und Dir?"
„Super!"

„He, Sie, mein Teller ist noch ganz feucht", beschwert sich der Reisende im Luxushotel. „Sei bloß ruhig", faucht ihn seine Freundin an, „das ist doch schon die Suppe!"

„Soll ich Ihr Frühstück in die Kabine bringen?" fragt der Steward den seekranken Passagier.
Dieser erwidert bleich: „Nicht nötig, werfen Sie es gleich über Bord!"

Auswahl: Christian Müller · Comic: Rolf Boyke

Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 6/98 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 113

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

TOTAL SCHRÄG

Spieler-Horoskop – Die „Star Wars" lügen nicht

PC

17.6. – 28.6.
Du irrst durch eine Battlezone der Gefühle. Am besten ignorierst Du Dark Omens! Gib auf Deinen Joystick acht, er ist Dein bester Freund.

29.6. – 10.7.
Trotz der üblen Forsaken der letzten Tage erfüllt Dich jetzt totale Starcraft. Ubikens hat Diablo keine Chance bei Dir.

11.7. – 22.7.
Harte Tage! Baphomets Fluch lastet schwer auf Dir. Auch ein kleiner netter Anstoss macht das nicht Wet. Zum Glück hast Du noch Deine Balls of Steel!

Playstation

17.6. – 28.6.
Laß Dich von Deiner plötzlichen Courier Crisis nicht unterkriegen! Geballte Warcraft hilft Dir! Bleib einfach Deiner Final Fantasy treu.

29.6. – 10.7.
Du fällst in den totalen Space Jam. Null Antrieb, null Need for Speed! Alle anderen wirken wie verzerrte Skull Monkeys auf Dich!

11.7. – 22.7.
Es gibt nicht nur Lara auf der Welt, doch es ist wie verhext: Überall bekommst Du nur Cool Boarders gezeigt. Jeder Flirt riecht nach einem Crash Bandicoot. Paß auf, daß das Ganze nicht in Abe's Oddysee der Selbstzweifel endet!

Nintendo

17.6. – 28.6.
Breite Deine Pilot Wings aus und ignorier' all diese blöden Mischief Makers. Die Shadows of the Empire sind sowieso machtlos gegen Dich!

29.6. – 10.7.
Extreme Gedanken beschäftigen Dich. Du bist in einer Tetrisphere und findest keinen Ausweg. Trotzdem ist im Moment Deine Kontur ok.

11.7. – 22.7.
Wow, Fighter's Destiny schwenkt um: Jetzt fährst Du volle Kanne in der F1 Pole Position. Klar: Du bist zur Zeit der größte Bomberman!

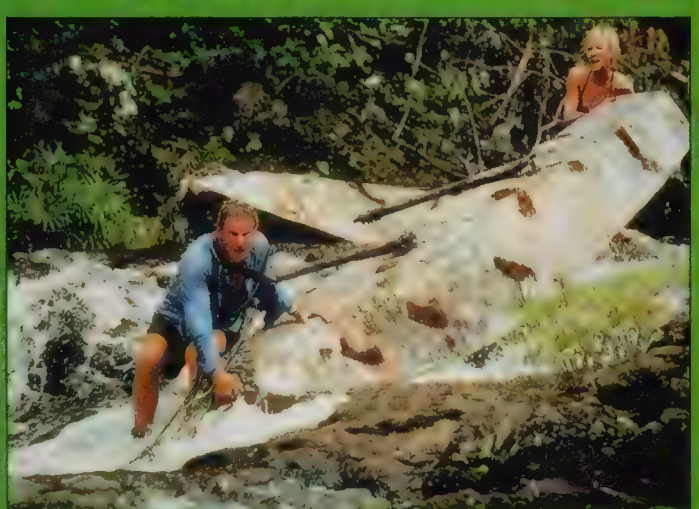
Saturn

17.6. – 28.6.
Obwohl die Winter Heat vorbei ist, denkst Du Dir: „so'n Myst". Im Jurassic Park ist auch nichts los, also warum überhaupt erst rausgehen? Aber ein echter Tomb Raider wirft trotzdem seine Maschine an.

29.6. – 10.7.
Bug! Du lebst doch nicht auf einer Discworld! Aber auf die True Lies dieser Worms brauchst Du deshalb noch lange nicht reinzufallen.

11.7. – 22.7.
Geschafft. Endlich bist Du nicht mehr Crocy – Gex sei Dank. Jetzt gibt es nur noch eins: Go for Speed, Bust a move, und dann wirf Dich endlich in die Sega Rally!

SUCHBILD



Harrison Ford geht in seinem neuen Film „6 Tage, 7 Nächte" zweimal baden. Wer ganz genau hinschaut, kann sieben Unterschiede entdecken. Findest Du sie?

Wieviele Psychologen braucht man, um eine Glühbirne einzuschrauben? Genau einen, aber die Glühbirne muß auch wirklich wollen.

Der Gockel bringt ein Straußenei in den Hühnerstall. „Seht mal her, meine Süßen", sagt er etwas vorwurfvoll, „ich wollte euch mal zeigen, was andere Weiber so drauf haben!"

Jesus geht durch die Wüste und trifft einen alten Mann.
Jesus: „Was machst du so alleine in der Wüste?"
Alter Mann: „Ich suche meinen Sohn."
Jesus: „Wie sieht er denn aus?"
Alter Mann: „Er hat Nägel durch die Hände und Füße."
Jesus: „Vater!"
Alter Mann: „Pinocchio...!"

**Sagt der Dicke zum Spiegel: „Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist der Schönste im ganzen Land?"
Der Spiegel: „Geh doch mal weg, ich kann überhaupt nichts sehen..."**

Ein Ferkel ist allein zu Hause. Gelangweilt spaziert es herum. Plötzlich entdeckt es eine Steckdose. Entgeistert fragt es: „Warum haben sie dich denn eingemauert?"

Intelligenz-Test für Neugeborene: Auf den Po hauen. Bei den Intelligenten fällt der Schwanz ab.

Zwei Bazillen treffen sich in der Mundhöhle. Meint die eine: „He, du siehst aber gar nicht gut aus, was hast du denn?"
Darauf die andere: „Penicillin!"

Windows 98 Witze

Datei Bearbeiten Ansicht ?

**Bill Gates stirbt. Er kommt in den Himmel und tritt vor Gott. Dieser fragt Bill: „Was hast du denn auf Erden geleistet, mein Sohn?"
Darauf Bill: „Erstens bin ich nicht dein Sohn, und zweitens: runter von meinem Stuhl!"**

Ein OS/2-Entwickler von IBM besucht ein Windows-98-Seminar. Danach kommt Bill Gates auf ihn zu und fragt: „Was hat Ihnen an Windows 98 am besten gefallen?" Die Antwort: „Daß ihr damit arbeiten müßt!"

Microsoft-Markforscher: „Arbeiten sie mit Windows 95 oder Windows 98?" – Anwender: „Weiß nicht." – Marktforscher: „Dann arbeiten Sie mit Windows 95, denn Windows 98 vergißt man nicht."

Was sagt die Ehefrau von Bill Gates in der Hochzeitsnacht zu ihm? „Nun weiß ich, warum du deine Firma Microsoft genannt hast!"

Wieviele Microsoft-Leute braucht es um eine Glühbirne zu wechseln? Vier. Der erste setzt die neue Birne ein. Der zweite ändert die Fassung so, daß keine Netscape-Glühbirnen reinpassen. Der dritte baut eine Kurzschluß-Automatik ein, die ausgelöst wird, sobald jemand eine Glühbirne von IBM einsetzen will. Und der vierte überzeugt das Justizministerium davon, daß das alles fairer Wettbewerb ist.

Frage an der Hotline: „Gibt es eigentlich Cheats für Windows 98?" Antwort: „Ja, Alt-F4 und Strg-Alt-Entf!"

„Yoshi's Story": Dank Cheat könnt Ihr immer beim letzten geschafften Level weiterspielen

„Yoshi's Story" speichert nicht

Mein Freund besitzt „Yoshi's Story". Er sagt, wenn man beim Spielen kaputtgeht, muß man auf Reset drücken, weil gespeicherte Spieldaten sonst gelöscht werden. Gibt es nicht irgendeine Möglichkeit, das andauernde Reset-Drücken zu vermeiden?
Oliver, Dudweiler

Lieber Oliver,
Dein Freund hat tatsächlich recht. Doch in der NTSC-Version von „Yoshi's Story" funktioniert nicht einmal der Reset-Button auf diese Weise. Wer sein Nintendo 64 ausschaltet, nachdem er alle Yoshis verloren hat, der muß beim nächsten Einschalten wieder von vorne anfangen, da der Spielstand komplett gelöscht wird.

In der PAL-Version, also der Version für Europa, funktioniert ein „Cheat" so: Starte mit der Reset-Taste während des Spiels mit dem letzten Yoshi neu – und schon kannst Du im gleichen Level mit vollen sechs Yoshis weiterspielen!

Wenn Du vor dem Verlust aller Yoshis Dein Nintendo 64 einfach ausschaltest, kannst Du auch eine Weile später beim Wiedereinschalten mit allen Yoshis im letzten Level weiterspielen.

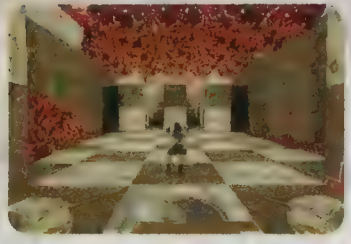
Cheats für Lara im Director's Cut

Ich würde gerne die Cheats für „Tomb Raider featuring Lara Croft" erfahren. Ich spiele dieses Spiel auf dem PC.
Markus, Essen

Lieber Markus,
die Cheats für den „Tomb Raider"-Director's Cut sind identisch mit denen des Original-„Tomb Raider".

Der Cheat für den Level-Sprung geht so: Schritt nach vorne (mit Shift), Schritt nach hinten, dreimal um 360 Grad im Kreis drehen und dann noch einen Sprung (mit ALT) nach vorne machen.

Alle Waffen ercheatest Du so: Unternimm die gleiche Abfolge wie für den Levelsprung, nur mach' am Schluß einen Sprung nach hinten statt nach vorne.



Spannend: Der Director's Cut „Tomb Raider featuring Lara Croft" bietet vier neue Levels

Männer sind Schweine – oder andersrum?

Die Ärzte haben doch das Lied „Männer sind Schweine" oder anders genannt „Ein Schwein namens Männer" herausgebracht. Wißt ihr, welcher Name richtig ist? Könnt ihr mir auch die Autogrammadresse der Ärzte zuschicken? Und wenn ja, würde das Autogramm etwas kosten?
Steven, Blankenburg

Lieber Steven,
die Ähnlichkeit der beiden Titel sorgt in der Tat immer einmal für Verwirrung. Tatsächlich gibt es beide: „Ein Schwein namens Männer" heißt die neue Maxi-CD der Ärzte. „Männer sind Schweine" ist dagegen der Liedtitel des Top-10-Erfolges von dieser CD.

Ein Autogramm von den Ärzten kannst Du unter der folgenden Adresse bekommen:

Die Ärzte
Postfach 610298
10924 Berlin

Lege dafür einen frankierten Rückumschlag bei. Außer dem Rückporto kostet Dich das Autogramm natürlich nichts.

Puppe Lara und die Monster-Dolls

Mich interessiert, ob es die Lara- und Monster-Dolls (SCREENFUN 5/98, Seite 130) zu kaufen gibt? Wenn ja, wo bekomme ich sie und was kosten sie?
Daniel, Teugn

Lieber Daniel,
die Lara- und Monster-Dolls sind in Deutschland leider nicht auf dem Markt – wir haben sie für unsere Verlosung extra aus den USA importiert. Fans der Spieleheldin können aber eine 40 cm große Lara-Statue kaufen (SCREENFUN 3/98). Die Standfigur gibt es für 79,95 Mark zuzüglich Versandkosten bei Raimund Witt Merchandising. Die Telefonnummer ist 04321/98 69 55.

Steht wie eine Eins: Lara Croft gibt es auch als 40 cm hohe Standfigur – sie wiegt ungefähr ein ganzes Kilo!

Alles kostenlos...

Warum verlangt ihr eigentlich kein Geld für die Tips und Tricks. Ich finde es richtig fett, daß ihr nicht sagt: „Legt Briefmarken bei!"
Thomas, Großkrotzenburg

Lieber Thomas,
danke für Dein dickes Lob. Der SCREENFUN-Leserservice gibt sich Mühe, Dir und den anderen Lesern und Leserinnen, wo er kann, eine gute und prompte Hilfestellung zu bieten, und freut sich natürlich über positives Feedback.

Unsere Service-Leistungen sind kostenlos, seit es die SCREENFUN gibt. Und das soll auch so bleiben. Denn der Support beim Spielen soll über die Info im Heft hinausgehen – dazu gehören auch die „Lösungen per Post".

Was kann mein Sidewinder-Joystick?

Ich habe einen „Microsoft Sidewinder Precision Pro"-Joystick. Stimmt es, daß er nur Windows-95-Spiele unterstützt?
Sebastian, Recklinghausen

Lieber Sebastian,
der Sidewinder Precision Pro unterstützt alle reinen Windows-95-Spiele sowie Spiele, die in einem Windows-95-DOS-Fenster laufen. Bei Spielen, die nur unter MS-DOS 6.22 oder früher laufen, versagt er seinen Dienst. Solche findest Du aber eigentlich nur noch in Compilations mit älteren Spielen. Für sie benötigst Du dann einen „älteren" analogen Joystick, der Kalibrierungs-Prozeduren erfordert.

Sailor Moon
Sailor Moon
Sailor Moon

Playstation-Spiele für PC?

Kann man Playstation-Spiele auf dem PC spielen? Gibt es einen Adapter oder Chip?
Stefan, Stuttgart

Lieber Stefan,
davon träumen viele PC-Spieler: endlich die große Menge an Spielen für die Playstation einfach am PC daddeln.

Es ist aber trotz etlicher Ansätze noch niemandem gelungen, einen passenden Emulator zu schreiben – das heißt: ein Übersetzungsprogramm von Playstation auf PC. Technisch wäre das zumindest teilweise machbar, da ein PC-CD-ROM-Laufwerk die Daten von Playstation-CDs lesen kann. Die Probleme fangen allerdings spätestens mit dem Grafikchip der Playstation an. Der arbeitet nämlich mit speziellen Befehlen, die nicht ohne weiteres übersetzt werden können.

Im Internet kannst Du einige erste Ergebnisse in diese Richtung begutachten. Unter *http://personal.riverusers.com/~kasste/psx.html* findest Du einen ersten Emulator, der jedoch noch keine Grafik darstellen kann. Außerdem gibt es unter *http://www.bambam.daxis.nl/sonytool.htm* Tools, mit denen Du Dir die Filmdateien von Playstation-Spielen auf dem PC ansehen kannst.

Anpfiff auf dem Super Nintendo

Es stand in mehreren Computerzeitschriften, daß es bald auch „FIFA 98" für das Super Nintendo gibt. Ich habe in einer Zeitschrift meines Freundes schon Originalbilder gesehen. Im Versand bekam ich die Nachricht, daß das Spiel doch nicht herauskommt!
Sascha, Osterweddingen

Lieber Sascha,
„FIFA 98" gibt es für das Super Nintendo sogar schon seit einigen Monaten. Doch wurde das Spiel bis jetzt nur in einer einzigen Auflage produziert, und die ist bereits vergriffen. Ein Tip: Rufe einfach mehrere Versandhändler an, denn es gibt noch Restposten, die Du so vielleicht aufstöbern kannst. Auch eine Kleinanzeige hilft Dir möglicherweise weiter.

BRAVO SCREENFUN

An alle Leserinnen und Leser!

Eure Meinung ist uns wichtig. Wenn Ihr Anregungen habt, was BRAVO SCREENFUN besser machen kann: Schreibt uns. Wenn Ihr Eure Meinung loswerden wollt: Schreibt uns. Und wenn Ihr Fragen zu Spielen, Hard- oder Software habt: Schreibt uns. Unsere Adresse:

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: „Leserpost"
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

oder schickt eine E-Mail an die folgende Adresse:
Screenfun1@aol.com

Das SCREENFUN-Team beantwortet alle Eure Briefe! Briefe, die wir hier abdrucken, müssen wir leider manchmal kürzen. Ein Hinweis für Cheater: Wir können kein Honorar für Eure Spiele-Tips bezahlen, freuen uns aber immer über Zusendungen!

Lara ohne Hüllen?

Würdet ihr mir verraten, mit welchem Grafikprogramm die Lara-Fans bei den Screenshots und ähnlichen Bildern Laras Texturen wegbekommen haben? Ich habe es mit Windows Paint versucht, aber das Ergebnis war sehr schlecht.
Stanisa, Stuttgart

Lieber Stanisa,
SCREENFUN 5/98 zeigte Lara-Bilder, die nicht durch das Bearbeiten von Texturen zustandekamen, sondern durch die Bearbeitung von Pixeln in Bilddateien. Texturen in einem Spiel sind in den Programm-Code eingeflochten und lassen sich oft nicht finden und ausgliedern.

Zum Verändern von Lara oder anderen Spielfiguren eignen sich Bildbearbeitungsprogramme wie Photoshop oder auch Corel Paint. Sie kosten aber eine Stange Geld. Auch für eine ältere Version von Corel mußt Du mit rund 100 Mark rechnen. Günstiger ist es, die Shareware Paintshop Pro aus dem Internet zu holen. Du findest sie unter anderem in AOL, Kennwort SCREENFUN, in „Homepage-Tools".

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen der SCREENFUN 5/98. Auch diesmal gibt's tolle Preise: seht auf Seite 114!

Herzlichen Glückwunsch!

Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit den Gewinnen.

Stichwort: „Homepage 3"
1 voll ausgerüsteter Online-PC
Aljoscha Höhn, Langenfeld

Stichwort: „Motorola"
1 Handy von Motorola
Simon Dietz, Niddar

Stichwort: „Spezialdrucke"
1 Farbtintenstrahl-Drucker Lexmark 5000
David Müller, Dannau

Stichwort: „Fun 5"
je 1 Sony Playstation
Martin Bernau, Wansdorf • Gorana Galovic, Berlin Sandro Hasieber, Weinheim • Markus Tretter, Dettenheim • Martin Witzel, Duisburg

Stichwort: „Charts 5"
je 1 Spiel eigener Wahl
Patrick Fiebranz, Groß Gaglow • Florian Nack, Mettmann • Adrian Weiß, München • Veith Delaveaux, Darmstadt • Iris Binder, Böblingen • Nils Röhrig, Köln-Blumenberg • Peter Jäger, Dortmund • Daniela Sauer, Nesse • Ranek Zelta, Darmstadt • Sven Franke, Berlin

Stichwort: „Scream"
je 1 „Scream 2"-Film-Paket
Judith Kaufmann, Eisenberg • Daniel Otto, Oberlungwitz • Nils Riubers, Blomberg • Daniel Schär, Schwarzsee • Martin Wunderlich, Fahrland
je 1 „Scream 2"-Poster
Tim Berg, Löhne • Fabian Frey, Allershausen Timo Hartrog, Oberhausen • Werner Heß, Berlin • Robin Hoffmann, Augustusburg

Stichwort: „Chartskarte"
1 Nintendo 64 und 3 Spiele eigener Wahl
Matthias Malkusch, Wickede/Ruhr

Stichwort: „Lara"
je 1 Spiel „Tomb Raider Director's Cut"
Sebastian Berg, Zwickau • Sarah Glück, Östringen Cosima Prahm, Berlin • Thomas Preuße, Aschersleben • Andy von Bonyszkowski, Sternberg
je 1 neue Ärzte-CD „13"
Karsten Behet, Kassel • Tom Dobs, Wolgast • Marco Drachenberg, Dreieck SPR. • Max Kawolus, Homburg/Saar • Kevin Nawior, Warendorf
je 1 Lara-Mauspad
Eric Baudner, Wuppertal • Marcel Beyeler, Wichtrach • André Fischer, Köln • André Levée, Eschweiler • Patrick Müller, Friedichshafen • Patrick Müller, Petershagen • Michael Oerke, Wesel • Daniel Paetzold, Wesel • Fabian Prenzlav, Germersheim • Martina Preußker, Mönchengladbach • Nadine Sayed, Hamburg • Robert Schwitzing, Luth. Wittenberg • Philipp Steiner, Wien • Alexander Tenié, Rheinberg • Andreas Woltmann, Petersberg • Alja Blomberg, Hamburg • Michael Ferguson, Herchweiler i. D. • Ralf Feudel, Frankenhardt • Stephanie Gersin, Volkmarsen • Lars Lunnebach, Lonnig
je 1 Lara-Croft-Doll
Daniel Bischoff, Bad Zwischenahn • Benjamin Galluc, Geisenkirchen • Dennis Gohdes, Techau • Stefan Marschall, Görlitz • Markus Schäfer, Siegen

Stichwort: „Sailor-Moon-Lithographien"
je 1 Ausgabe der AnimaniA 2/98 plus Sonderheft „Fan Art Special"
Tanja Faltin, Berlin • Sabrina Frank, Mülheim an der Ruhr • David Horn, Wiedemuth • Timo Martocchia, Schramberg • Michael Marz, Neuhausen Ramon Menzel, Wolfenbüttel • Tamara Peranovic, Lünen • Roswitha Röder, Tauberbischofsheim Martina Schneider, Schwalbach • Felicitas Uderhardt, Wuppertal • Hue-yie Yu, Berlin
je 1 „Sailor Moon"-Farb-Lithographie
Mandy Klose, Gera • Daniel Adelhardt, Berlin • Joseph Arnd, Olbersdorf • Maike Breves, Sehnde Lara Ebenthal, Thistringen • Eva Feller, Göppingen Michael Geisler, Halle IS. • Karla Harst, Waldorf Andreas Janne, Ganzlin • Evelyn Jendroschka, Bünde • Maria Karbon, Seis • Danny Linsner, Wiesbaden • Monique Orlamünde, Hainichen Ines Regge, Dortmund-Huckarde • Stefanie Reitzig, Waldeck-Freienhagen • Sejad Rizvid, Darmstadt • Isabell Rodriguez de Vera P., Freiberg (Heutingsheim) • Kerstin Sachau, Schneverdingen • Nadine Schäfers, Arnsberg Herdringen • Bernhard Schneider, Eppingen • Tony Schreiner, Niedernhausen • Constanze Schwarz, Grimma

BRAVO SCREENFUN 8/98 Vorschau

Die harte Tour: „Have a N.I.C.E. day 2"

Glänzendes Comeback: Rollenspiele

Sie frisieren wieder: „Have a N.I.C.E. day", das Rennspiel für wilde Typen, geht in die zweite Runde ● Comeback der Rollenspiele: heiße Titel ● Speed mit 56k – sechs schnelle Modems im Alltagstest ● Online-Kurs: die Homepage mit Frames aufteilen ● Kino-Kracher: „Lethal Weapon 4" und „Akte X: Der Film" ● Ab zum Kiosk, denn:

Das Heft 8/98 erscheint am 22.7.98

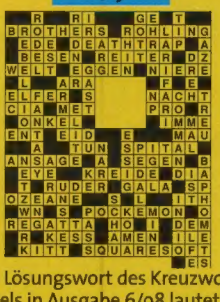
AUFLÖSUNGEN

VON SEITE 110

Suchbild

Total schräg

VON HEFT 6/98



Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Ausgabe 6/98 lautet „MERCURYPUZZLE".

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Ein Berg von tollen Preisen: Im Jackpot warten jede Menge Gewinne auf Euch. Schickt für die Teilnahme an einer Verlosung jeweils eine Postkarte mit dem angegebenen Stichwort an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort: ..., Postfach 200221, 80002 München Einsendeschluß ist der 22.7.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1 x voll ausgerüsteter Spiele-PC mit Miro-Voodoo2-Karte

Spielspaß ohne Ende: Ein Komplett-PC mit brandneuer Grafikkarte Miro HISCORE² 3D inkl. TV-Ausgang; 17-Zoll-Monitor, Pentium 200 MMX mit 32 MB RAM, 2 Gigabyte-Festplatte und Matrox Millennium 4 MB. Zusätzlich ein 24fach-CD-ROM-Laufwerk, Soundblaster 16 und Joystick. Schreibt unter dem Stichwort **„Spiele-PC“.**

Seite 4

Fotos: Michael Kayser (6)

5 x Magix Live Act V2000

Macht am PC den DJ! Mit einer guten Musiksoftware könnt Ihr Sounds spielend leicht wie die Profis mixen. Magix Live Act V2000 hilft bei der Gestaltung eigener Multimedia-Shows – ganz einfach per Joystick. Stichwort: **„Sound“.**

Seite 92

5 x CD von Propellerheads
5 x CD von Laurent Garnier
5 x CD Novamute Kompilation

Love Parade zu Hause: Wir verlosen fünfmal „Coloured City“ von House-Guru Laurent Garnier, fünfmal die „Novamute Kompilation“ mit vielen Acts auf zwei Scheiben und fünfmal „DECKSANDRUMS-ANDROCKANDROLL“ von den Propellerheads: cooler Retrosound. Euer Stichwort: **„Love Parade“.**

Seite 94

10 x ein Spiel eigener Wahl

Wer uns seine Top-5-Spiele verrät, nimmt an der Verlosung von zehn Spielen (nach Wahl) teil. Das Stichwort heißt **„Charts 7“.** Die aktuellen SCREENFUN-Charts findet Ihr auf den Seiten 14 und 15.

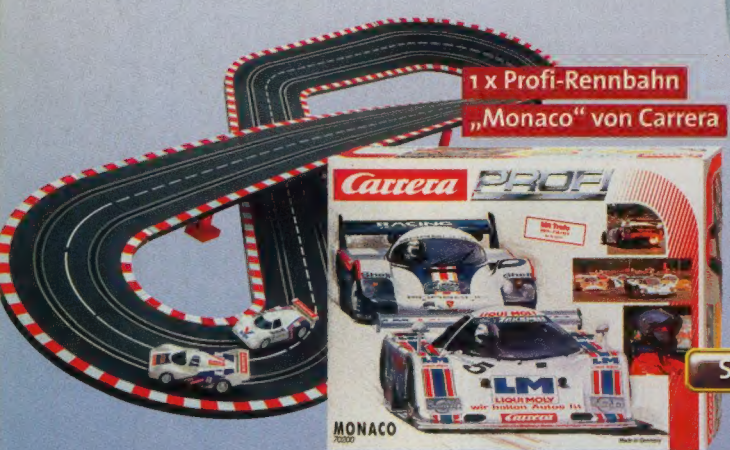
Seite 15

5 x Nintendo 64

„Diddy Kong Racing“ oder „Super Mario 64“spielen – mit der eigenen Konsole ist's am coolsten. Wir verlosen unter den Einsendern der richtigen Lösung unseres Fun-Rätsels fünf N64. Schreibt unter dem Stichwort **„Fun 7“.**

Seite 110

1 x Profi-Rennbahn „Monaco“ von Carrera



Mit Vollgas aus der Steilkurve auf die Gerade und durchs Ziel: Die Rennbahn „Carrera Profi Monaco“ ist der Streckenkurs für optimale Rundenzeiten. Mit Porsche 956 und Ford C 100 fahrt Ihr vielleicht bald heiße Reifen. Vermerkt auf Eurer Karte das Stichwort **„Autorennen“.**

Seite 62

55 x „Sailor Moon“-Stickeralbum mit jeweils 11 Stickerpäckchen

Endlich: Für alle Fans der Kult-Serie verlosen wir 55 der begehrten und soeben erschienenen „Sailor Moon“-Stickeralben. Jeder Gewinner bekommt außerdem von uns 11 passende Stickerpäckchen dazu, damit das Album schneller voll wird. Schreibt einfach unter dem Stichwort **„Stickeralbum“.**

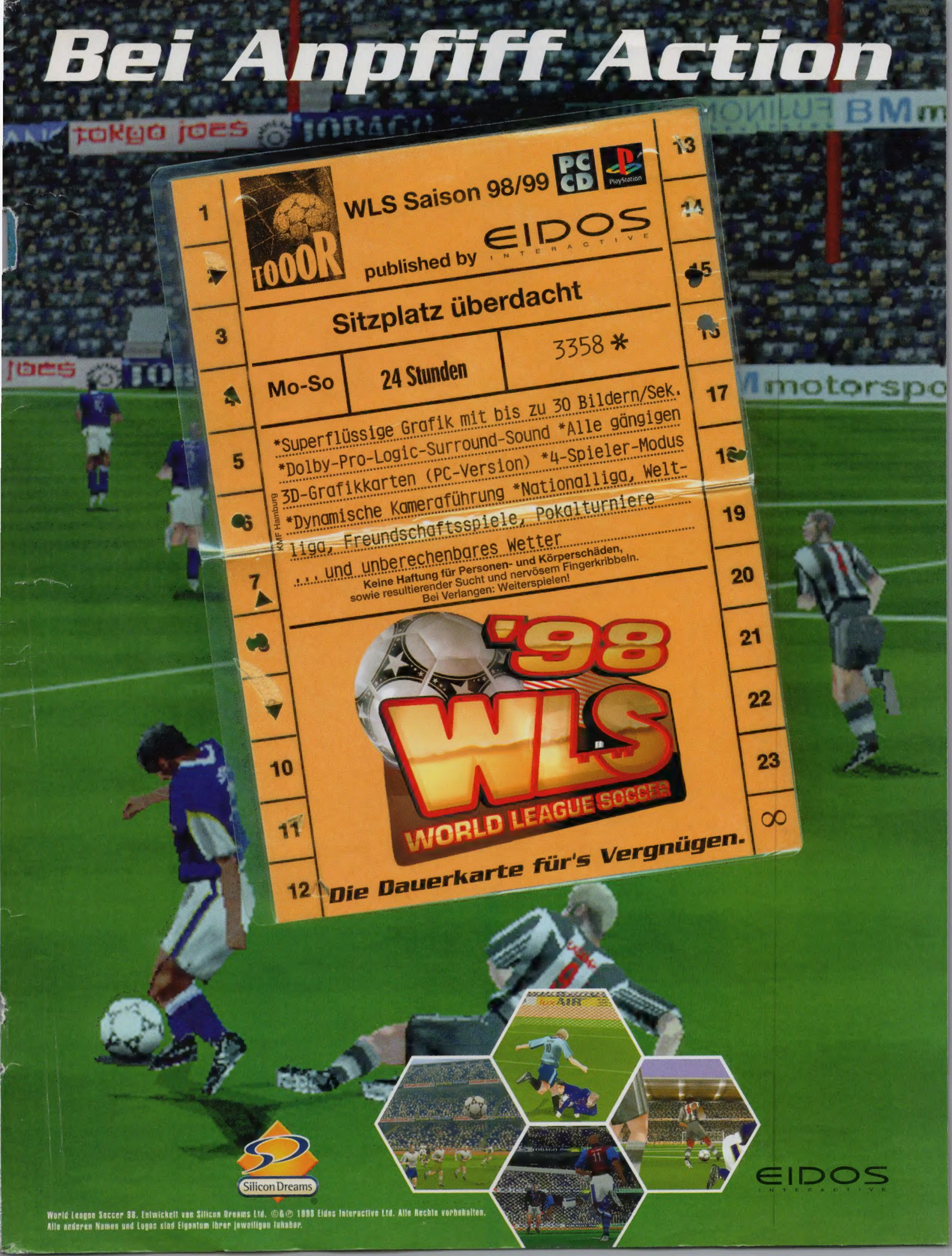
Seite 112

3 x BRAVO-Käppi, handsigniert von Olli Bierhoff und Andi Köpke

Viel zu schade für den Kopf: das BRAVO-Käppi mit den Original-Unterschriften der beiden Fußball-Stars Olli Bierhoff und Andi Köpke. Gewinnen könnt Ihr die drei Raritäten unter dem Stichwort **„Fußball-Käppi“.**

Seite 107

Bei Anpfiff Action



World League Soccer 98. Entwickelt von Silicon Dreams Ltd. ©&℗ 1998 Eidos Interactive Ltd. Alle Rechte vorbehalten.
Alle anderen Namen und Logos sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

JETZT FLIEGT
DER BÄR
BANJO-KAZOOIE™*
Der Bär ist los. Mit Banjo, dem verrückten Honigbär und Kazooie, der lustigen Möwe. Sie sind unzertrennlich. Sie sind unschlagbar. Und gemeinsam wollen sie Banjos Freundin Piccolo befreien. Unglaubliche 3-D-Welten. Spannende Abenteuer. Knifflige Aufgaben. Erlebe das neue, ultimative Action Duo: Banjo-Kazooie™*. Exklusiv für Nintendo® 64!
* TM and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1998 Nintendo/Rare. Game by Rare.
© 1998 Nintendo Co., Ltd.
Nintendo®
NINTENDO 64
THE NEW DIMENSION OF FUN